ক্যাম্পফায়ারের খেলা

গুপ্তপ্রেশ
২২১, কর্ণওয়ালিশ ষ্ট্রীট,
কলিকাতা।

শ্রীনৃপেন্দ্রনাথ বসু,
বঙ্গীয় প্রাদেশিক বয় স্কাউট সঙ্ঘের কার্য্যাধ্যক্ষ
কর্ত্তৃক সঙ্কলিত।

শ্রীসুবোধচরণ গুহ কর্ত্তৃক প্রকাশিত
ও
শ্রীপ্রহ্লাদচন্দ্র দাস কর্ত্তৃক গুপ্তপ্রেশে মুদ্রিত
সন ১৩৩৯ সাল।

যিনি জীবনে বালস্বভাব ও সরলতা বড় ভালবাসতেন যাঁর উৎসাহে ও আশীর্ব্বাদে আজও ছেলেদের নির্ম্মল আমোদ আহ্লাদ উপভোগ করতে সক্ষম হয়েছি সেই পূজনীয়া মাতৃদেবীকে স্মরণ করে আমার এই "ক্যাম্পফায়ারের খেলা" বাংলা দেশের ছেলেদের হাতে দিলাম।

ভূমিকা

"ছেলেদের খেলা"—হাতে পেয়ে সকলেই খুসী হয়েছেন। স্কাউটাররা একবাক্যে জানিয়েছেন যে তাঁদের কাজের পক্ষে বইখানি যথেষ্ট সহায় হয়েছে। অনেকগুলি সাময়িক পত্রিকার সম্পাদকেরা এই খেলাগুলি তাঁদের পত্রিকায় প্রকাশ করবার অনুমতি চেয়েছেন। আমার একান্ত ইচ্ছা যে এ ভাবের অল্প-ব্যয় সাপেক্ষ আর অল্প জায়গায় সীমাবদ্ধ খেলা আমাদের ছেলেমেয়েদের মধ্যে প্রচুর পরিমাণে প্রচলিত হয়। কারণ আমার বিশ্বাস তা'হলে সকল রকমে আমাদের দেশের ছেলেদের কল্যাণ সাধিত হবে। তাই এই ছোট্ট বইখানির এত সমাদরে বিশেষ প্রীতিলাভ করেছি।

একটা মরা জাতিকে সজীব করতে হলে সকলের প্রাণে স্ফূর্ত্তি আনা আবশ্যক আর সে স্ফূর্ত্তি অনুভব করবার ক্ষমতার উদ্রেক চাই, তবেই সে জাতির অন্তর্নিহিত শক্তির বিকাশ সম্ভবপর। খেলার এই এক মহান উদ্দেশ্য, এ কথা আগেই বলেছি। মনে হয় ক্রমশঃ আমরা তা উপলব্ধি করছি। কিন্তু এই উদ্দেশ্য সফল করতে হলে একটি কথা মনে রাখতে হবে—যথাসম্ভব খেলার পরিবর্ত্তন চাই। কারণ একই খেলা যদি ছেলেদের বার বার খেলান যায় তা'হলে ছেলেরা আর তাতে আমোদ পায় না। সে খেলা একঘেয়ে হ'য়ে যায়। ছেলেদের

স্বভাব যে তারা নিত্য নূতন চায়। স্কাউটারদের এ সত্যটি মনে রেখে যথাসম্ভব খেলা বদল করে করে দিতে হবে। অবশ্য এর উত্তরে তাঁরা বলতে পারেন যে "রোজ রোজ এখন নতুন খেলা কোথায় পাই।" কিন্তু ওটা যে এমন কিছু শক্ত তা নয়, কারণ কার্য্যক্ষেত্রে দেখেছি যে একই খেলা একটু আধটু, এখানে সেখানে, অদল বদল করলে আবার নূতন খেলায় দাঁড়ায় আর ছেলেরা তাতে নূতন আমোদ পায়।

তারপর স্কাউটিংএ আর একরকম খেলা প্রচলিত আছে যেগুলিকে ক্যাম্পফায়ারের খেলা বলা হয়। এই ক্যাম্প-ফায়ার প্রতিষ্ঠানটি আমাদের দেশে নূতন। রাত্রে খাওয়া দাওয়ার পর আবার যে সেজেগুজে নিজেরা নাচতে গাইতে বসা এটা যে কোনও কালে এ দেশে প্রচলিত ছিল তা মনে হয় না। অন্যরা ও সব করবে আর নিজেরা বসে বসে দেখব শুনব এই এখানকার রেওয়াজ। সাঁওতাল পরগণায় রাঁচী অঞ্চলের লোকেরা রাত্রে গান বাজনা করে শুনেছি, কিন্তু তার সঙ্গে কোনও খেলার চলন দেখিনি। স্কাউটিং আন্দোলনে যাঁরাই লিপ্ত আছেন তাঁরাই এই ক্যাম্পফায়ারের নির্ম্মল আনন্দ উপভোগ করেছেন। নির্দ্ধারিত সময়ে খাওয়া দাওয়ার পর, ঘণ্টা খানেকের জন্য স্বাভাবিক সৌন্দর্য্যে বেষ্টিত হ'য়ে উন্মুক্ত বাতাসে বসে আমোদ আহ্লাদ করলে শরীর ও মন দু'য়েরই উন্নতি হয়। তা' ছাড়া বুদ্ধিবৃত্তির বিকাশ পায়, নিজের ক্ষমতার উপর আস্থা জন্মায়, স্থৈর্য্য, আত্মসংযম এনে দেয়।

তাই সকল ট্রুপে এই ক্যাম্পফায়ার প্রচলন বিশেষ-ভাবে আবশ্যক মনে করি। স্কাউটারদের কাছে আমার অনুরোধ তাঁরা যেন এ বিষয় লক্ষ্য রাখেন। কিন্তু যেমন স্কাউটিংএর প্রত্যেক কাজেই তার উদ্দেশ্যটা কি মনে রাখা দরকার এখানেও তার বিশেষ প্রয়োজন আছে। এ কথা আমার এখানে উল্লেখ করার কারণ যে এমন অনেক ট্রুপের ক্যাম্পফায়ারে উপস্থিত ছিলাম যেখানে খেলার অভাব লক্ষ্য করেছি, আর সঙ্গে সঙ্গে মনে খটকা লেগেছে যে জনকতক বাছাই করা ছেলেকে নিয়েই যেন প্রোগ্র্যামটা পুরিয়ে দেবার চেষ্টা হয়েছে। অপরের পক্ষে প্রোগ্র্যামটা তাতে মনমুগ্ধকর হয় বটে কিন্তু ছেলের পক্ষে সেটা ক্ষতিকর। ক্যাম্পফায়ারের প্রোগ্র্যামে এমন সব গান কি খেলা ইত্যাদি থাকা চাই যাতে সকল ছেলেই যোগদান করতে পারে। একা একার গান যত না থাকে ততই ভাল। ক্যাম্পফায়ারের এই যে অসম্পূর্ণতা লক্ষ্য করেছি তা পূরণ করবার জন্য বাছাই করে এই বইখানিতে ১০১টি খেলা দিলাম। মনে হয় এই সব খেলা যদি স্কাউটাররা তাঁদের ক্যাম্পফায়ারের প্রোগ্র্যামে ছড়িয়ে দেন তাহলে তাঁদের ক্যাম্পফায়ারগুলি সর্ব্বাঙ্গ সুন্দর হবে আর সঙ্গে সঙ্গে ছেলেদের শিক্ষা সম্বন্ধে এই অনুষ্ঠানের আসল উদ্দেশ্য সফল হবে। যদি তাই হয় তাহলেই আমার এ চেষ্টা সার্থক জ্ঞান করব।

পরিচয়

"ক্যাম্পফায়ার" কথাটা ইংরাজী হলেও স্কাউটদের মধ্যে চলিত হয়ে গেছে। বাংলা ভাষায় এর ঠিক প্রতিশব্দ পাওয়া যায় না। "শিবিরাগ্নি" কি এইরকম ভাষায় তর্জ্জমা করলে ওই কথাটির সঙ্গে যে সমস্ত ভাব জড়িত আছে তা' প্রকাশ পায় না কাণেও বিশ্রী ঠেকে, তাই ক্যাম্পফায়ার কথাটি নিজস্ব করে এখানে ব্যবহার করা যুক্তি সিদ্ধ মনে করি।

সাধারণতঃ ক্যাম্পফায়ারের সময় রাত্রে খাওয়া দাওয়ার পর। গাছের মোটা গুঁড়িই সেখানে আসন হিসাবে ব্যবহার করা প্রথা। প্রত্যেক ছেলের জন্য এক একটি পৃথক্ আসনের ব্যবস্থা হতে পারে কিংবা লম্বা লম্বা গুঁড়ি, যাতে তিন চারজন একসঙ্গে বসতে পারে, তাও ব্যবহার্য্য। অথবা টুল্ কিংবা মোড়ার ব্যবস্থা থাকতে পারে। এই বসবার আসনগুলি চক্রের আকারে সাজান থাকবে আর ঐ চক্রের কেন্দ্র স্থানে আগুন জ্বালতে হবে। স্কাউট-মাষ্টারের বসবার জন্য একটি বিশিষ্ট আসন নির্ব্বাচিত থাকবে। অন্য আসনগুলির অপেক্ষা সেটি কিছু উচ্চ হলেই ভাল হয়। তার দু'পাশে স্বল্প ব্যবধান থাকবে।

আগুন জ্বালার পর নির্দ্ধারিত সময়ে সহঃ স্কাউটমাষ্টার কিংবা ট্রুপলীডার অথবা এঁদের অবর্ত্তমানে প্রধান পেট্রোল

লীডার স্কাউটমাষ্টারকে খবর দেবেন যে ক্যাম্পফায়ারের জন্য ট্রুপ প্রস্তুত। স্কাউটমাষ্টার ক্যাম্পফায়ারে উপস্থিত হয়ে ট্রুপকে স্যালিউট্ করবেন এবং ডান হাত প্রজ্বলিত আগুনের দিকে প্রসার ক'রে ট্রুপকে সম্ভাষণ ক'রে বলবেন "স্কাউট ভ্রাতাগণ আমাদের ক্যাম্পফায়ার এবার আরম্ভ হবে।" এবার ট্রুপ তাঁকে একটি কোনও হুঙ্কার দিয়ে অভ্যর্থনা করতে পারে। স্কাউটমাষ্টার তারপর সকলকে বসতে বলবেন। বসবার সময় ছেলেরা স্কাউটমাষ্টারের বাম দিক থেকে আরম্ভ ক'রে পরপর পেট্রোল হিসাবে বসবে। প্রত্যেক পেট্রোল লীডার নিজের পেট্রোলের ডানদিকে বসবে।

প্রতিদিন ক্যাম্পের সাধারণ কাজের জন্য যে পেট্রোল নিযুক্ত থাকে তাকে "ডিউটি পেট্রোল" বলা হয়। এই ডিউটি পেট্রোলের উপরই ভার থাকে যে তারা সকল পেট্রোলের সঙ্গে পরামর্শ ক'রে রাত্রের ক্যাম্পফায়ারের জন্য একটি প্রোগ্র্যাম্ তৈয়ার করে রাখবে। সকলে ক্যাম্পফায়ারে বসলে পর স্কাউটমাষ্টারের হাতে সেই প্রোগ্র্যামটি দিতে হবে, তারপর সেই দেখে তিনি নিজে বিবেচনা করে যে কোনও পেট্রোলকে ডেকে ক্যাম্পফায়ারের কার্য্যকলাপ আরম্ভ করবেন। এই প্রোগ্র্যাম্ কিন্তু একটু যত্ন করে তৈয়ার করতে হবে কারণ সকল পেট্রোলেরই কার্য্যাংশ এতে থাকা চাই আর দেখতে হবে যে বিষয়গুলি একঘেয়ে না হয়, প্রোগ্র্যামে ভিন্ন ভিন্ন রকমের জিনিস থাকা উচিত। আবশ্যক অনুযায়ী স্কাউটমাষ্টারও

মধ্যে মধ্যে নিজে নূতন নূতন হুঙ্কার শেখাবেন কিংবা খেলা খেলাবেন অথবা গল্প বলবেন।

প্রোগ্র্যামটি কতকটা এই ভাবের হলে মনে হয় সকলের ভাল লাগবে :—

১।	প্রারম্ভ	১ মিনিট
২।	হুঙ্কার	১ ,,
৩।	গান (একত্রে)	৩ ,,
৪।	খেলা (পেট্রোল প্রতিযোগিতা)	১০ ,,
৫।	পেট্রোলের কার্য্যকলাপ	৮ ,,
৬।	গান (একত্রে)	৩ ,,
৭।	খেলা (একত্রে)	৫ ,,
৮।	পেট্রোলের কার্য্যকলাপ	১০ ,,
৯।	হুঙ্কার	১ ,,
১০।	লোক নৃত্য (একত্রে)	৫ ,,
১১।	প্রশ্ন	৫ ,,
১২।	গান	৩ ,,
১৩।	প্রার্থনা	২ ,,
১৪।	"আমার জন্মভূমী"	৩ ,,
		১ ঘণ্টা

স্কাউটমাষ্টারকে কিন্তু নজর রাখতে হবে যে আবৃত্তি, গান কিংবা হাস্য রসের রচনা করতে গিয়ে ছেলেরা যেন কোনও রকম অশ্লীল বা অপ্রিয় জিনিসের উত্থাপন না করে। পল্লীগ্রামের ছেলেদের মধ্যে লক্ষ্য করেছি যে দাদ, চুলকানি কিংবা অধিক ভোজনের পরিণাম এই সমস্ত বিষয়ের চর্চ্চা

করবার একটা বাসনা আছে। এই সকল বিষয় অবতারণা করবার চেষ্টার আভাস পেলেই স্কাউটমাষ্টারকে তৎক্ষণাৎ তা' বন্ধ করিয়ে দিতে হবে। ক্যাম্পফায়ারের হাঁসি, তামাসা গল্প সকলই সুমার্জ্জিত ও রুচিসঙ্গত হওয়া চাই। এটি শিক্ষার বিষয়। আর তাঁকে দেখতে হবে যে সেখানে এমন কোনও ধর্ম্মের প্রসঙ্গ না উত্থাপিত হয় যাতে ভিন্ন ধর্ম্মাবলম্বী অন্য কোনও লোকের প্রাণে বিন্দুমাত্র আঘাত লাগতে পারে। আর একটি জিনিস সকলকেই মনে রাখতে হবে যে ক্যাম্প-ফায়ার একলার জিনিস নয়। উদ্দেশ্য যে সকল ছেলেই কিছু কিছু এতে দান করে সমাগত সকল ব্যক্তির আনন্দ বৃদ্ধি করবে। অথচ সময় অল্প, কাজেই কোনও বিষয় অধিক সময়ব্যাপী হবে না। এজন্য সংযম শিক্ষার দরকার। ক্যাম্পফায়ার নিজের বাহাদুরি দেখাবার স্থান নয়। সকল সময় অপরের কথা স্মরণ রাখতে হবে। বিষয়গুলি স্বল্প ও সুমিষ্ট হলেই সকলের আনন্দ বর্দ্ধন করবে।

এই ১০১টি খেলার মধ্যে নানা রকমের খেলা আছে — আমোদের খেলা, বুদ্ধির খেলা, শক্তির খেলা, স্কাউটিং শিক্ষার খেলা, চিন্তা, স্মরণ, দৃষ্টি, শ্রবণ ইত্যাদি ইন্দ্রিয় শক্তির বিকাশের খেলা। সকল খেলাতেই অবশ্য আমোদ পাওয়া যায় কিন্তু খেলাবার সময় স্কাউটমাষ্টার ভিন্ন ভিন্ন রকমের খেলা বেছে নিয়ে খেলাবেন, তাহলেই ছেলেদের আনন্দের মাত্রা বেশী হবে।

সূচীপত্র

আমোদের খেলা — পৃষ্ঠা

শক্তির খেলা

স্কাউট শিক্ষার খেলা

স্থৈর্য্য বা আত্মনির্ভরতা

ক্যাম্পফায়ারের খেলা

১। হেঁসোনা কিন্তু

সকলকে এক সঙ্গে এ খেলাটা খেলতে হবে। স্কাউট-মাষ্টার একজন লীডার ঠিক করে দেবেন। সে ট্রুপকে বলবে দেখ, "আমি যা করবো তোমাদের তাই করতে হবে কিন্তু হাঁসতে পাবে না।" এই বলে তার খুসী মত সে নানারকম অঙ্গ ভঙ্গী করবে আর অন্যরা যতদূর সম্ভব ঠিক তার অনুকরণ করতে চেষ্টা করবে। যে করতে গিয়ে হেঁসে ফেলবে তার কিন্তু হার হবে। শেষ পর্য্যন্ত যে পেট্রোলের বেশী জন টিঁকে থাকবে সেই পেট্রোলের জিৎ। স্কাউটমাষ্টার মাঝে মাঝে লীডার বদলে দেবেন, তাতে খেলাটা জমবে।

২। পাখী ওড়ে

চক্করে সকলে ফাঁক ফাঁক হয়ে দাঁড়াবে। আগের খেলার মতন স্কাউটমাষ্টার একজনকে লীডার ঠিক করে দেবেন সে ট্রুপকে বলবে "...উড়ছে" আর সঙ্গে

সঙ্গে তার হাত দুটো ডানার মতন ছড়িয়ে নাড়তে থাকবে। যে প্রাণীর নাম সে করেছে সে যদি সত্য সত্যই উড়তে পারে তাহলে সকল ছেলেই ওই রকম হাত নাড়তে থাকবে, কিন্তু যদি তা না হয় তাহলে কেউ হাত নাড়বে না। যেমন ধর যদি সে "চিল উড়ছে" বা "আরসোলা উড়ছে" বলে তখনি সকলে হাত নাড়বে কিন্তু সে যদি বলে "বাঁদর উড়ছে" তাহলে নয়। কিন্তু যদি সে বলে "গাধা উড়ছে," তখন সকলে বলবে "হ্যাঁ উড়ত যদি পারতো" আর বলেই বসে পড়বে। বসবার আগে ঐ লীডার যাকে ছুঁতে পারবে সেই হবে এবার লীডার। যে তিনবার ধরা পড়বে তার হার হবে, সে আর খেলতে পাবে না। শেষ পর্য্যন্ত যে টিঁকে থাকবে তার পেট্রোল জিৎবে।

৩। এইটে কর ওটা কর

স্কাউটমাষ্টার আগের মতন একজন লীডার ঠিক করবেন। সে যে কোন একটা ভঙ্গী করে ট্রুপকে বলবে "এইটে কর"— যেমন ধর হাতটা বাড়িয়ে দিলে, কি নিজের কানটা ধরলে। তখন সকল ছেলেই ঠিক সেই রকম করবে। কিন্তু সে যখন "ওটা কর" বলে কিছু করবে তখন কেউ তা করবেনা। যে করবে তার হার হবে। শেষ পর্য্যন্ত যে একলা টিঁকে থাকবে তার পেট্রোল, কিংবা যে পেট্রোলের বেশী ছেলে বাকি থাকবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

৪। জলে নাম ডাঙ্গায় ওঠ

ক্যাম্পফায়ারের বসবার জায়গার সামনে আর একটা গোল দাগ কেটে নিতে হবে। জ্বালানি কাঠ কিংবা স্কাউট লাঠি সাজিয়ে এটা করে নেওয়া যায়। দাগের বাইরেটা হবে ডাঙ্গা আর আগুণের দিকটা জল। ছেলেরা বাইরে দাঁড়াবে। স্কাউটমাষ্টার ওই আগের মতন একজন লীডার ঠিক করে দেবেন। সে যখন বলবে "জলে নাম" তখন সকলেই লাফিয়ে দাগের ভিতরে যাবে, তারপর—"ডাঙ্গায় ওঠ" বল্লেই আবার পিছন দিকে লাফিয়ে দাগের বাইরে যাবে। কিন্তু যখন সকলেই জলেতে আছে তখন যদি সে বলে "জলে নাম" যে লাফাবে, কি লাফাতে যাবে কিংবা নড়বে, তার হার, সে আর খেলতে পাবে না। আবার ওই রকম ডাঙ্গায় দাঁড়িয়ে আছে এমন সময় যদি সে বলে "ডাঙ্গায় ওঠ" আর যদি কেউ নড়ে তাহলেও তার হার। তা ছাড়া যদি সে 'জলে নাম' কি 'ডাঙ্গায় ওঠ'র বদলে "জলে ওঠ" কি "ডাঙ্গায় নাম" এই রকম উল্টো পাল্টা করে বলে তখন যে নড়বে তার হার, সে আর খেলতে পাবেনা। যে পেট্রোলের বেশী ছেলে শেষ পর্য্যন্ত টিঁকে থাকবে সেই পেট্রোলের জিৎ।

৫। পাখীওড়া

ছেলেরা হাত জোড় করে গোল হয়ে বসবে। স্কাউটমাষ্টার একটা গল্প বলতে আরম্ভ করবেন। সেই গল্পের মাঝে

তিনি নানারকম সব পাখীর নাম করবেন, যে সব পাখী ওড়ে, যেমন কাক, চিল, ইত্যাদি। এই সব পাখীর নাম শুনলেই ছেলেরা ডান হাত তুলে পাখীরা ওড়বার সময় যেমন ডানা নাড়ে সেই রকম নাড়তে থাকবে। কিন্তু কোনও বিশেষ পাখীর নাম না করে তিনি যদি সাধারণ ভাবে খালি "পাখী" বলেন তখন সকলে দুটো হাতই তুলে ওই রকম নাড়তে থাকবে। যদি কেউ ভুল করে তাহলে তার শাস্তি হবে—প্রথম ভুলে হাঁটু গেড়ে বসা, দ্বিতীয় ভুলে দাঁড়িয়ে থাকা, আর তৃতীয়বার ভুল হলে খেলা থেকে বাদ। গল্প বলবার সময় স্কাউটমাষ্টার ছেলেদের সঙ্গে সঙ্গে প্রথমটা নিজেও ডান হাত, দু' হাত নাড়বেন কিন্তু তারপর তাদের ভুল করিয়ে দেবার জন্য নিজে উল্টো পাল্টা করে, ইচ্ছে করে, ভুল করবেন কিংবা কোনও জন্তুর নাম করে দু' হাত নাড়তে থাকবেন। তাঁর দেখা দেখি যে ভুল করবে সে শাস্তি পাবে।

৬। চাঁটগাঁ থেকে নৌকা এসেছে

চক্করের একধার থেকে খেলাটা আরম্ভ হবে। প্রথমে প্রথম ছেলেটি তার পাশের ছেলেকে বলবে—"চাঁটগাঁ থেকে নৌকা এসেছে।" তখন দ্বিতীয় ছেলেটি তাকে জিজ্ঞেষ করবে "তাই নাকি, তা কি আনলে?" প্রথম ছেলেটি তার উত্তরে বলবে "একখানা আড়ানি পাখা"—বলেই ডান হাতটা পাখার মতন করে নাড়তে থাকবে, আর তার দেখাদেখি সকলেই ডান হাত নাড়তে থাকবে। তখন দ্বিতীয় ও তৃতীয় ছেলের

মধ্যে আবার ওই রকম কথাবার্ত্তা হবে, ডান হাত নাড়া কিন্তু বন্ধ হবে না। এবার কিন্তু দ্বিতীয় ছেলেটি একটা না বলে "দুটো আড়ানি পাখা" বলবে আর সঙ্গে সঙ্গে বাঁ হাতটাও পাখার মতন নাড়তে থাকবে। অন্য ছেলেরাও তার দেখা দেখি দুটো হাত নাড়তে থাকবে। এবার তৃতীয় ও চতুর্থ ছেলেরা বলাবলি করবে। তৃতীয় ছেলেটি "তিনটে আড়ানি পাখা" বলবে আর দু' হাত ত নাড়ছিলই তার সঙ্গে ডান পাটাও নাড়তে থাকবে। সকলেও সেই রকম করবে। তারপর চতুর্থ ও পঞ্চম ছেলের মধ্যে কথাবার্ত্তা হবে আর "চারটে আড়ানি পাখা" বলে চতুর্থ ছেলেটি বাঁ পাটাও নাড়তে থাকবে, আর সকলেও তাই করবে। এরপর ৫নং আর একটা পাখা যোগ করবে আর মাথাটা এদিক ওদিক পাসাপাসি হেলাতে থাকবে, সকলেও তাই করবে। এতক্ষণে দু' হাত, দু' পা আর মাথা নড়চে। এবার ষষ্ঠ ছেলেটি আর একটা পাখা যোগ করে ছ'টা পাখা করবে। আর সঙ্গে সঙ্গে শরীরটাকে পাসাপাসি দোলাতে থাকবে। সকলেও তাই করবে। সপ্তম ছেলেটি তারপর "সাতটা আড়ানি পাখা" বলবে আর মাথা নাড়ার সঙ্গে সঙ্গে চোখ দুটো একবার বাঁ দিকে একবার ডানদিকে করে তাকাবে। আর এইবার শেষে অষ্টম ছেলেটি "আটটা আড়ানি পাখা" বলে কাতলা মাছের মতন একবার হাঁ করে আবার মুখ বুজে, খাবি খেতে থাকবে। শেষ পর্য্যন্ত সকলে দু' হাত, দু' পা, মাথা, শরীর, দু' চোখ আর মুখ দিয়ে পাখা করতে থাকবে।

৭। গুরুমহাশয়ের হুকো চুরি

স্কাউটমাষ্টার তাঁর ডানদিক থেকে আরম্ভ করে ছেলেদের ১, ২...করে সংখ্যা করে দেবেন, তারপর তিনি ছেলেদের বলবেন "ওহে, শুনছি নাকি গুরুমহাশয়ের হুকোটা চুরি গেছে, এ আর কেউ না নিশ্চয়ই তিন নম্বরের (যে কোনও নম্বর বলা যেতে পারে) কাজ"। তিন নম্বর তৎক্ষণাৎ আশ্চর্য্য হয়ে বলবে "আমি স্যার!" স্কাউটমাষ্টার তার উত্তরে বলবেন "হ্যাঁগো, তুমি স্যার।" ৩নং তখন বলবে "না স্যার, আমি নয়।" স্কাঃ-মাঃ জিজ্ঞেস করবেন "তবে কে স্যার?" ৩নং তখন যে কোনও একটা নম্বর বলবে—যেমন ধর "৫নং স্যার"। তখন ৫ নম্বর আর ৩ নম্বরে ঠিক আগের মতন কথা চলবে—৫নং "আমি স্যার।" ৩নং "হ্যাঁগো, তুমি স্যার।" ৫নং "না স্যার, আমি নয়"। ৩নং "তবে কে স্যার?" ৫নং আবার অন্য কোনও একটা নম্বর বলবে। এই রকম চলতে থাকবে। কিন্তু যদি কেউ বলতে গিয়ে উল্টোপাল্টা করে কিংবা স্কাউটমাষ্টার এক, দুই, তিন গণার ভিতর কথা কইতে আরম্ভ না করে, তাহলে সে স্কাউটমাষ্টারের ডান পাসে বসবে আর অন্য সকলকার সেইমত সব সংখ্যা বদলে যাবে। তখন স্কাঃ-মাঃ আবার গোড়া থেকে আরম্ভ করবেন। "তবে কে স্যার?" এ প্রশ্নর উত্তরে "আমাদের S. M." অর্থাৎ স্কাউট-মাষ্টার বলতে পারবে। তখন যে বললে তার সঙ্গে আর

স্কাউটমাষ্টারের সঙ্গে কথা চলবে, আর সকলে খুব আমোদ পাবে।

৮। শিটির টান

এ খেলাটা সকলে এক সঙ্গে খেলবে। স্কাউটমাষ্টার প্রথমে বাঁশী বাজালেই সকলে গভীর নিশ্বাস টেনে দম নেবে আর দ্বিতীয়বার বাঁশী বাজালেই শিটি দিয়ে দম ছাড়বে। যেই যার দম ফুরিয়ে শিটি বন্ধ হয়ে যাবে সে হেঁট হয়ে মাথা গুঁজড়ে পড়বে। যে শেষ পর্য্যন্ত খাড়া হয়ে বসে থাকতে পারবে তার জিৎ।

৯। চিড়িয়াখানা

স্কাউটমাষ্টার সকলকে এক একটা জন্তুর নাম দেবেন। তারপর তিনি তার মধ্যে যে কোনও একটা জন্তুর নাম ধরে ডাকবেন আর ডেকেই সেই নামটা তিনবার বলবেন। যার নাম ডেকেছেন তাকে সেই সময়ের ভিতর দাঁড়িয়ে উঠতে হবে। যদি সে পারে তাহলে সে এবার কাউকে ডাকবে, আর যদি না পারে তাহলে স্কাউটমাষ্টার আবার অন্য কোনও জন্তুর নাম ধরে ডাকবেন। স্কাউটমাষ্টার প্রথমটা আরম্ভ করে দিলে পর ছেলেদের মধ্যেই খেলাটা চলতে থাকবে।

১০। বাঁশীর ধমক

দু'জন দু'জন করে মুখোমুখী হয়ে বসবে। খেলাটা হচ্ছে এই—স্কাউটমাষ্টার প্রথমে একবার বাঁশী বাজালেই পরস্পর

ভেংচি কাটতে থাকবে, সুশ্রাব্য ভাষাও শোনাতে পারবে। মোটের উপর সামনের লোকটির বিষয় যার ঠিক যে রকমটি ধারণা তাকে সেটা নিঃসঙ্কোচে সে জানাতে পারবে, খালি দেখতে হবে যাতে হাতা হাতিটা না হয়। কেউ কাউকে ছুঁতে পাবেনা, তাছাড়া আর যা কিছু চলতে পারবে। কিন্তু স্কাউটমাষ্টার দ্বিতীয় বার বাঁশী বাজালেই তৎক্ষণাৎ একবারে সব চুপ। যে দেরী করবে তার হার।

১১। বোমা ফাটান

পেট্রোল হিসাবে ছেলেরা ভাগ হয়ে বসবে। সকলেব হাতে এক একটা কাগজের থলে থাকবে। ফুঁ দিয়ে সেগুলো ফুলিয়ে সকলে প্রস্তুত হবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই সকলে একসঙ্গে থলে গুলো ফাটাবে যে পেট্রোলের বেশী জোরে আওয়াজ হবে সেই পেট্রোলের জিৎ।

১২। মালাগাঁথা

ছেলেরা দু'টো দল হয়ে বসবে। দু' দলেরই প্রথম ছেলের হাতে একটা করে লম্বা সুতো থাকবে। আর দলে যতজন ছেলে আছে হিসাব করে স্কাউটমাষ্টার তাদের হাতে ততটা করে পুঁতি দেবেন। তারা দলের সকলকে এক একটা করে বেঁটে দেবে। সকলে প্রস্তুত হলে স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজাবেন। তখন পরপর সকলে সুতোতে পুঁতি গলিয়ে মালা গাঁথবে। যে দলের আগে হবে সেই দলের জিৎ। যদি কারুর হাত

থেকে পড়ে যায় তাহলে যে ফেলবে তাকেই কুড়িয়ে গেঁথে দিতে হবে। সুতোর শেষটা প্রথম দু'জন ছেলেরা ধরে থাকবে।

যদি ফুল পাওয়া যায় তাহলে সুতোর মুখে একটা করে ছুঁচ পরিয়ে দিতে হবে আর পুঁতির বদলে প্রত্যেকের হাতে একটা করে ফুল থাকবে।

১৩। শ্বাস হ্যায়

একটা শোলার ছিপি আগুণে পুড়িয়ে নিতে হবে, আগুণটা গুমে গুমে জ্বলবে। ক্যাম্পফায়ার থেকে একটা কাঠ টেনে নিলেও চলবে। স্কাউটমাষ্টার সেটা তাঁর পাসের প্রথম পেটে্রাল লীডারের হাতে দেবেন, সে সেটাতে ফুঁ দিয়ে "বেঁচে আছে" কিংবা "শ্বাস হ্যায়" বলে পাসের ছেলেকে দেবে। সে আবার তার পাসের ছেলেকে দেবে। প্রত্যেক ছেলেকে অপরের হাতে দেবার সময় ফুঁ দিতে হবে আর "বেঁচে আছে" কি "শ্বাস হ্যায়" বলতে হবে। এই রকমে ওটা হাতে হাতে ঘুরতে থাকবে। শেষ যার হাতে ওটা নিবে যাবে তার মুখে ওই ছিপির কিংবা কাঠের পোড়া ছাই দিয়ে চিত্র বিচিত্র এঁকে সাজিয়ে দেওয়া হবে।

১৪। লাঠি চোর

ওই আগের মতন স্কাউটমাষ্টার একটা ছোট লাঠি কিংবা ক্যাম্পফায়ারের একটা কাঠ টেনে নিয়ে প্রথম পেটে্রাল লীডারের হাতে দেবেন। তারপর তিনি বাঁশী বাজালেই পর

পর হাতে হাতে সেটা ঘুরতে থাকবে। সকলকেই নিতে হবে। স্কাউটমাষ্টার মাঝে মাঝে বাঁশী বাজাবেন। সেই সময় যার হাতে লাঠিটা থাকবে সে চোর হবে আর সে তাব হাত দুটো পিছনে করে বসবে। ফের যখন লাঠিটা ঘুরে তার কাছে আসবে সে তখন আর লাঠিটা নেবেনা। যতক্ষণ না কেবল দু'জন মাত্র বাকি থাকছে ততক্ষণ খেলাটা চলতে পারে কিংবা যে পেট্রোলের শেষ পর্য্যন্ত বেশী ছেলে টিঁকে থাকতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

১৫। পায়ের নিচে ওপর লাঠি চালান

ছেলেরা দুটো দল হয়ে বসবে। পাগুলো সব সামনে লম্বা করে ছড়িয়ে দেবে। দু' দলের গোড়ার পেট্রোল লীডারের হাতে এক একটা ছোট লাঠি থাকবে। স্কাউট-মাষ্টার বাঁশী বাজালেই গোড়া থেকে আরম্ভ করে লাইনের শেষ পর্য্যন্ত সকলকার পায়ের নিচে দিয়ে দিয়ে লাঠিটা যাবে তারপর আবার শেষ থেকে আরম্ভ করে পায়ের ওপর দিয়ে গোড়ার পেট্রোল লীডারের কাছে ফিরে আসবে। সকলকেই যাবার আসবার সময় হাত দিয়ে ধরতে হবে। যারা আগে ফিরিয়ে আনতে পারবে তাদের লাইনের জিৎ হবে। যদি কেউ লাঠিটা ফেলে দেয় তাকেই আবার কুড়িয়ে নিতে হবে।

১৬। গাধার টুপি

এবার "লাঠি চোর" খেলার লাঠির বদলে স্কাউটমাষ্টার একটা কাগজের গাধাব টুপি করে প্রথম পেট্রোল লীডারকে

দেবেন। সে সেটা নিয়ে তার পাসের ছেলের মাথায় পরিয়ে দেবে, সে আবার তার পাসের ছেলেকে পরিয়ে দেবে, এই রকম পর পর চলতে থাকবে। স্কাউটমাষ্টার মধ্যে মধ্যে বাঁশী বাজাবেন। সেই সময় যার হাঁতে কিংবা মাথায় টুপিটা থাকবে সে 'গাধা' হবে আর ঘাড় নিচু করে বসে থাকবে। ফিরেবার আর তার মাথায় টুপি দেবেনা, সে বাদ যাবে। 'লাঠি চোর' খেলার মতন যে পেট্রোলের শেষ পর্য্যন্ত বেশী ছেলে টিঁকে থাকতে পারবে সেই পেট্রোলই জিৎবে।

১৭। নাকে নাকে দেয়াশালাই বাক্স চালান

ছেলেরা ফাঁক ফাঁক হয়ে দু'ধার দিয়ে দুটো দল করে বসবে। স্কাউটমাষ্টার দু'দলেরই প্রথম ছেলেকে এক একটা

দেয়াশালাই বাক্সের খাপ দেবেন। তারা সে গুলো নাকে পরিয়ে নেবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই হাত না দিয়ে পাসের ছেলের নাকে ওই খাপ পরিয়ে দেবে। তারা আবার তাদের পাসের ছেলেদের নাকে পরিয়ে দেবে। এই রকম পর পর গিয়ে যে দলের আগে শেষ হবে

সেই দলের জিৎ হবে। নাক থেকে খাপ পড়ে গেলে আবার নিজের নাকে লাগিয়ে নিয়ে তবে, হাত দিয়ে না ধরে, পাসের ছেলের নাকে পরিয়ে দিতে হবে। যার নাক বেশী খাঁদা হবে তাকে বাদ দিতে হবে তাছাড়া উপায় নাই।

১৮। জল পরিবেশন

ছেলেরা পেট্রোল হিসাবে বসবে। প্রত্যেকের হাতে এক একটা মাগ, গেলাস কিংবা যে কোনও রকম জলপাত্র থাকবে। স্কাউটমাষ্টার পেট্রোল লীডারদের মাগে কানা কানি করে জল ভরে দেবেন। তাদের মাগগুলো সমান মাপের হওয়া চাই। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পেট্রোল-লীডাররা তাদের পাসের ২নং ছেলেদের মাগে জল ঢেলে দেবে। তারা আবার তাদের পাসের ৩নং ছেলেদের মাগে ঢালবে। এই রকম পর পর পেট্রোলের শেষ ছেলের কাছ পর্য্যন্ত গিয়ে আবার পর পর ঢালা ঢালি করে পেট্রোল লীডারদের কাছে ফিরে আসবে। যে পেট্রোলের জল বেশী থাকবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। চোখ বেঁধেও খেলা যেতে পারে।

১৯। বিঁড়ের দৌড়

এবার ছেলেরা দুটো দল হয়ে বসবে। স্কাউটমাষ্টার একদিকে দু'দলের মাঝে থাকবেন, অপরদিকে সহঃ স্কাউট-মাষ্টার কি ট্রুপলীডার থাকবেন। দু'দলেই তিনটে কি চারটে (দরকার অনুযায়ী) স্কাউট লাঠি নিয়ে সকলে হাতে ধরে একটা

করে টানা লাইন করবে। স্কাউটমাষ্টারের দু'হাতে দুটো বিঁড়ে থাকবে। তিনি "চালাও" বল্লেই দু'দিক থেকে দু'দলের প্রথম ছেলেরা তাঁর হাত থেকে বিঁড়ে নিয়ে লাঠিতে পরিয়ে ২নং ছেলেদের দিকে ঠেলে দেবে। ২নং ছেলেরা তখন ৩নং দের দেবে। এই রকম লাইনের শেষ পর্য্যন্ত যাবে। তারপর লাইনের শেষের ছেলেরা বিঁড়ে দুটো ট্রুপলীডারের হাতে দিয়েই আবার ফিরিয়ে নিয়ে লাঠিতে পরিয়ে পর পর চালিয়ে স্কাউটমাষ্টারের কাছে ফিরিয়ে দেবে। যে দল আগে ফিরিয়ে দিতে পারবে সেই দলের জিৎ হবে।

২০। ফুঁ দিয়ে বাতি নেবান

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। সকলের সামনে একটা করে বাতি জ্বালা থাকবে। খেলাটা হবে যে স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই এক ফুঁয়ে কোন পেট্রোল ক'টা বাতি নেবাতে পারে। আর এক রকম ভাবে এটা খেলা যায়। এবার বাঁশী বাজলেই সকলে যে যার বাতি নেবাতে চেষ্টা করবে। যে পেট্রোলের সব বাতি আগে নিবে যাবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

২১। পায়ে পায়ে বল চালান

দুটো দল হয়ে ছেলেরা ফাঁক ফাঁক করে বসবে। দু' দলেরই প্রথম ছেলেরা দু' পা জোড়া করে পায়ের ওপর একটা করে টেনিস বল নেবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই হাত না ঠেকিয়ে পায়ে করেই পাসের ২নং ছেলের পায়ের

ওপর দেবে। তখন ২নং ছেলেরা আবার তাদের পাশের ৩নং ছেলেদের পায়ে দেবে। এই রকম চলতে থাকবে। যে দলের আগে শেষ হবে সেই দল জিৎবে। যার পা থেকে পড়ে যাবে তাকে হাতে করে তুলে নিয়ে নিজের জায়গায় বসে আবার পায়ে করেই দিতে হবে। যখন খেলাটা অভ্যাস হয়ে যাবে তখন একবার গিয়ে আবার বল প্রথম ছেলের কাছে ফিরে আসবে।

২২। বাতি জ্বালান

স্কাউটমাষ্টার দুটো পেট্রোল থেকে দুজনকে ডেকে নেবেন। তারা ডান হাঁটুর উপর ভর দিয়ে সামনা সামনি হয়ে বসবে। বাঁ পা কি হাঁটু মোটেই মাটিতে ঠেকবে না। স্কাউটমাষ্টার দুজনের হাতে এক একটা মোমবাতি দেবেন। একটা জ্বালা থাকবে আর একটা নেবান। এই অবস্থায় থেকে নেবান বাতিটা অন্যটা থেকে জ্বেলে নিতে হবে। সময় একটা ঠিক করে দেওয়া ভাল, তার ভেতর জ্বালতে হবে, তা না পারলে হার। তখন বাতি বদলে নিয়ে অন্য ছেলেটি জ্বালাতে চেষ্টা করবে।

২৩। মেনিরে

"ছেলেদের খেলা"য় এ খেলাটি দেওয়া হয়েছে (২০নং)। ক্যাম্পফায়ারেও এটা সুন্দর হয়।

২৪। এয়ারোপ্লেন চড়া

সকলের ভাগ্যে এয়ারোপ্লেন চড়া হয় না। তাই ট্রূপে নতুন ছেলে ভর্ত্তি হলে পর তাকে ক্যাম্পফায়ারে এয়ারোপ্লেন চড়িয়ে দেওয়া যায়। এ কিন্তু নতুন রকম এয়ারোপ্লেন। স্কাউট-মাষ্টার যারা খেলাটা জানে এরকম জন পাঁচেক ছেলেকে ডেকে নেবেন, তারপর নূতন স্কাউটকে জিজ্ঞাসা করবেন, "তুমি কখন এয়ারোপ্লেন চড়েছ ?"—"না।" "আচ্ছা আমরা তোমায় চড়াচ্ছি। তুমি কিন্তু চোখ বাঁধ, প্রথম চড়ছ কি জানি ভয় পেতে পার।" সে চোখ বাঁধলে পর একটা বেঞ্চি কি তক্তা এনে সেটাকে দু'জন কি চারজন মিলে মাটি থেকে অল্প তুলে ধরবে। তারপর তাকে হাতধরে, পা তুলতে বলে, স্কাউটমাষ্টার আস্তে আস্তে এয়ারোপ্লেনে চড়িয়ে দেবেন। সে উঠলে পর তাকে জিজ্ঞেস করবেন যে সে কোথায় যেতে চায়। তখন যে পাইলট (সারথি) হবে সে কাল্পনিক হ্যাণ্ডেল ঘুরিয়ে মুখে বর-র-বর......এই রকম আওয়াজ করে ষ্টার্ট দেবে। সঙ্গে সঙ্গে তক্তাখানা যারা ধরে আছে তারা তক্তাখানাকে নাড়তে নাড়তে উঁচুতে তুলতে থাকবে, যেন এয়ারোপ্লেন দুলতে দুলতে ওপরে উঠছে। কিন্তু খুব অল্প উঁচুতেই থাকবে। এয়ারোপ্লেনে তুলে দিয়ে স্কাউটমাষ্টার তাকে একেবারে ছেড়ে দেবেন না। তিনি বলবেন যে "প্রথমটা তুমি এই মাথায় আমার হাত দিয়ে ধরে থাক"। কিন্তু এয়ারোপ্লেনটা যাই দুলতে থাকবে তখন তিনি

নিজে একটু একটু করে নিচু হতে থাকবেন। তাতে ছেলেটির মনে হবে যে মাটি থেকে বুঝি সে কত উঁচুতে উঠে যাচ্ছে, অথচ সত্যি তা মোটেই নয়। তারপর হঠাৎ ক্যাম্পফায়ার থেকে দু' চার জন ভয়ে চেঁচিয়ে উঠবে "এই মাথা বাঁচাও, মাথা বাঁচাও, গাছের ডালে লাগল। লাফিয়ে পড়, লাফিয়ে পড়, মরলে, শিগ্গির লাফাও"। এই সময় তার মাথায় একটা শক্ত কিছু (ওই একটা জ্বালানি কাঠ হলেই হবে) ঠেকিয়ে দেবে। তখন সে ভয় পেয়ে লাফিয়ে পড়বে। কিন্তু চোখ খুলে দেখবে যে সে কতটুকুই বা উঁচুতে ছিল, আর বিষম অপ্রস্তুতে পড়বে।

যে ছেলেরা অল্পতে ভয় পায় তাদের চড়ান উচিৎ নয় কারণ তারা হঠাৎ লাফিয়ে হুমড়ি খেয়ে পড়তে পারে।

২৫। নবাব খাঞ্জা খাঁ

ছেলেরা গোল হয়ে বসবে। তাদের মধ্যে একজন হবে নবাব খাঞ্জা খাঁ। স্কাউটমাষ্টার সেটা ঠিক করে দেবেন। নবাবের অদ্ভুৎ সব রুচী! তিনি বলবেন "দেখ আমার এই "ক" অক্ষরটা মোটেই ভাল লাগে না। এমন কি যে খাবার জিনিসটার নামে 'ক' আছে তাও আমি খেতে পারি না, কিন্তু এখন আমার বেজায় ক্ষিদে পেয়েছে, আমায় তোমরা কি খেতে দেবে বলত ?" পরপর তিনি সকলকে জিজ্ঞেস করবেন। তাদের ওই 'ক' অক্ষর বাদ দিয়ে খাদ্যদ্রব্য বা পানীয় বস্তুর নাম করতে

হবে। "কলা", "কপি", "নারকল", "কালিয়া", "কাতলা মাছ" এ সব বাদ দিতে হবে। যে 'ক' দেওয়া কথা বলবে কিংবা যে ১ থেকে ১০ গণার মধ্যে কোনও জিনিসের নাম করতে পারবে না তার জন্যে তার পেট্রোল এক পয়েন্ট হারবে।

এরপর আবার আর একজন নবাব হবে। সে হয়ত বলবে যে "আমার 'ল" অক্ষরটা ভাল লাগে না। যে দেশের নামে "ল" আছে সে দেশে আমি যেতে চাই না, অথচ আমাকে ডাক্তারে শীঘ্রই চেঞ্জে যেতে বলেছে এখন কোথায় যাই বলত ?" তখন আবার আগের মতন চলবে। এই রকম অক্ষর, নবাব আর প্রশ্ন বদলে বদলে দিতে হবে তাহলে খেলায় যথেষ্ট মজা হবে।

২৬ উল্টো বানান

স্কাউটমাষ্টার যে কোনও ছেলের দিকে নির্দ্দেশ করে একটা কথা বলবেন আর সেই ছেলেকে ১, ২, করে ১০ গণবার আগেই সেই কথাটাকে উল্টো করে বানান করে বলতে হবে যেমন "কলম"=ম-ল-ক, ফুটবল=ল-ব-ট-ফু। কিন্তু "রমাকান্ত কামার" কিংবা 'রায়মনি ময়রা" এর উল্টো কি বলত ? তিন অক্ষরের কথা থেকে আরম্ভ করে পরে বড় বড় কথা দিতে হবে। যে পেট্রোলের ছেলেরা ভাল পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ।

২৭। কথা বদল

খেলাটা একধার থেকে আরম্ভ হবে। প্রথম পেট্রোল লীডার একটা কথা বলবে। ধর সে বল্লে "অমর" তখন পরপর পাসের ছেলেরা একজন করে এর এক একটা অক্ষর পাল্টে কথাটা বদল করতে থাকবে। যেমন ২নং ছেলে বলতে পারে "সমর," তারপর ৩নং "সময়", তারপর ৪র্থ "সদয়" এই রকম। অক্ষর পাল্টে যে কথা দাঁড়াবে তার অর্থ থাকা চাই। সকলের চেষ্টা হবে যে সে বলার পর আর যেন নূতন কথা না হয়। যে ছেলে কথাটাকে আর পালটাতে পারবে না তার হার। যদি "অধর" তারপর "অধম" বলা যায় তখন আর নূতন কথা পাওয়া কঠিন হবে। কিন্তু "অমর"রের পর "অমল" বললে আরও বেশী কথা হবে। প্রথমটা আকার ইকার বাদ দিয়ে খেললে সহজ হবে।

বসবার সময় একজন অন্তর অন্য পেট্রোলের ছেলে বসবে। তাহলে রেশারিশিটা ভাল হবে।

২৮। আগা গোড়া

এ খেলাটাতেও ঐ আগের খেলার মতন ছেলেরা বসবে আর একদিক থেকে আরম্ভ হবে। প্রথম পেট্রোল লীডার, স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই, একটা দ্বিপদ কথা বলবে যেমন ধর—"আনারস" তখন তার পাশের ছেলে ঐ কথাটার শেষের পদ অর্থাৎ "রস" নিয়ে সুরু করে আর একটা দ্বিপদ কথা

বলবে যেমন "রসময়।" তৃতীয় ছেলেটি তখন বলতে পারে "ময়দান।" তারপর চতুর্থ ছেলেটি "দানছত্র।" তারপর পঞ্চম যে সে "ছত্রপতি"—এই রকম যতক্ষণ না কেউ আর শেষের পদটি নিয়ে নূতন কথা তৈয়ার করতে না পারে ততক্ষণ চলবে। যে পারবে না তার হার। তখন তার পরে যে আছে সে আবার একটা নূতন কথা বলে স্থুরু করবে। এক মিনিট আন্দাজ সময় স্থির করা থাকবে, তার ভিতর সকলকে বলতে হবে, তা না পারলে হার। এই রকম করে শেষ পর্য্যন্ত যে পেট্রোলের বেশী ছেলে টিঁকে থাকতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

২৯। বর্ণ পরিচয়

এ খেলাতেও ঐ আগের মতন পেট্রোলের ছেলেরা একজন অন্তর বসবে। ভিন্ন পেট্রোলের ছেলেরা মধ্যে থাকবে। একদিক থেকে খেলা আরম্ভ হবে। প্রথম পেট্রোল লীডার একটা কথা ভেবে তার প্রথম অক্ষরটা বলবে যেমন ধর সে বল্লে "অ"। তার পাশের ছেলে তাতে আর একটি অক্ষর যোগ করবে। সে হয়ত ভাবলে "অনল" তাই "ন" যোগ করলে। দুই অক্ষরে কথটা না শেষ হ'য়ে যাতে অন্ততঃ তিন, চার কি পাঁচ অক্ষর পর্য্যন্ত চলে তার চেষ্টা করতে হবে, তাতেই খেলাটার মজা। ৩ নম্বরের ছেলে "ল" যোগ করতে পারে, তাহলে "অনল" হল আর কথাটা

ওইখানেই শেষ হবার সম্ভাবনা। কিন্তু সে যদি তা না করে "ধি" যোগ করে তাহলে কথাটা প্রথমে "অনধিকার" আবার তা থেকে "অনধিকার চর্চ্চা" পর্য্যন্ত চলতে পারবে। এক মিনিট সময়ের মধ্যে যে আর একটা অক্ষর যোগ করতে কিংবা একটা কথা শেষ করতে পারবে না তার হার। কেউ যদি সন্দেহ করে যে তার কাছে যে অক্ষরগুলি পৌঁছল তাতে কোনও কথা হয় না সে আগের ছেলের কাছ থেকে দাবি করতে পারবে যে কি কথা ভেবেছ বল? যদি সে তখন না বলতে পারে তাহলে তার হার, আর যদি পারে তাহলে যে দাবি করেছিল তার হার।

বন-পথ, অতিথি-শালা অতিথি-সৎকার, আকাশকুসুম, অগ্নি-দেবতা, শত-দল-মালা, মদন-মোহন, দেব-শেনাপতি এইরকম সমস্ত কথায় একটা কথা শেষ করে আবার সেই থেকে অন্য কথায় যাওয়া যায়।

যার হার হবে তার পরের ছেলে আবার একটা নতুন কথার প্রথম অক্ষর বলে সুরু করবে।

৩০। বর্ণমালায় কথা

স্কাউটমাষ্টার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে পর পর এক একজন করে ডেকে এক একটা অক্ষর দেবেন। তারা এক মিনিটের মধ্যে যতগুলো পারে সেই অক্ষর দিয়ে আরম্ভ হয়েছে এরকম কথা বলবে। যে পেট্রোলের ছেলে বেশী

কথা বলতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। আর যদি প্রত্যেক পেট্রোলেরই সকল ছেলেরাই বলে তাহলে এক এক পেট্রোলের মোট কত কথা হল সেইটে হিসেব করে যে পেট্রোলের সকলকার চাইতে বেশী কথা হবে সেই পেট্রোল জিৎবে। স্কাউটমাষ্টার প্রথমেই বলে দেবেন যে কথাগুলো বিশেষ্যপদ হবে না বিশেষণ হবে। উদাহরণ স্বরূপ-স্কাউটমাষ্টার একজনকে ডেকে বল্লেন বিশেষ্যপদ 'ক,' বলেই ঘড়ি দেখতে আরম্ভ করলেন। তখন সে কইমাছ, কএদী, কংশ, কঙ্কাল, কচু, কচ্ছপ, কটাক্ষ, কড়া, কড়ি, কণ্টক, কণ্ঠ, কতবেল—এই রকম বলে যেতে পার। স্কাউটমাষ্টার সঙ্গে সঙ্গে গুণতে থাকবেন আর এক মিনিট পূর্ণ হলেই তাকে থামতে বলবেন।

৩১। যাত্রীর অক্ষর

এবারও ওই আগের মতনই ছেলেরা বসে থাকবে আর একধার দিয়ে খেলা আরম্ভ হবে। স্কাউটমাষ্টার প্রথম পেট্রোল লীডারকে বলবেন যে তুমি 'ক' অক্ষর দিয়ে আরম্ভ এরকম একটা দেশের নাম ঠিক করে বল "আমি চল্লাম—"। তার পাশের দ্বিতীয় ছেলেটি তখন তাকে জিজ্ঞাসা করবে "কেন সেখানে গিয়ে কি করবে ?" তখন প্রথম ছেলেটিকে "ক" অক্ষর গোড়ায় আছে এই রকম সব কথা দিয়ে তার জবাব দিতে হবে। যা জবাব দেবে তার মানে হওয়া চাই। তারপর ২ নম্বর "খ" দিয়ে আরম্ভ এরকম কোনও দেশের নাম ঠিক

করে বলবে "আমি চল্লাম—" তখন ৩ নম্বর জিজ্ঞেস করবে "কেন সেখানে গিয়ে কি করবে?" তখন ২ নম্বরকে "খ" গোড়ায় আছে এই রকম সব কথা দিয়ে তার জবাব দিতে হবে। পর পর এই রকম "হ" পর্য্যন্ত চলতে পারে। ওর মধ্যে দু' একটা অক্ষর অবশ্য বাদ দিতে হবে কারণ তাতে কথা পাওয়া যায় না। প্রত্যেক উত্তরের জন্য ৩০ সেকেণ্ড সময় দেওয়া হবে। তার বেশী যে সময় নেবে তার নামে প্রত্যেক সেকেণ্ডের জন্য একটি করে দাগ পড়বে। খেলা শেষ হলে পর যার কিংবা যে পেট্রোলের সবচেয়ে দাগ কম সেই জিৎবে। উদাহরণ স্বরূপ—

১ম। আমি চল্লাম কাশী।
২য়। কেন সেখানে গিয়ে কি করবে?
১ম। কিনব কাঁচ কলা।
২য়। আমি চল্লাম খড়দা।
৩য়। কেন সেখানে গিয়ে কি করবে?
২য়। খাব খাস্তা খাজা।
৩য়। আমি চল্লাম গয়া।
৪র্থ। কেন সেখানে গিয়ে কি করবে?
৩য়। গাইব গজল গান। ইত্যাদি।

৩২। পাকখোলা

সকল ছেলেরা একসঙ্গে গোল হয়ে বসবে। প্রথম

পেট্রোল লীডারের খেয়ালে যা কথা মনে হবে সে সেটা বলবে। তখন তার পাশের ছেলে (২ নম্বর) বলবে "হাঁ ওটা শুনে আমার ···কথা মনে পড়ে গেল ! তখন ৩ নম্বরের ছেলের আবার সেটা শুনে তার কি মনে পড়ল সে বলবে। এই রকম পর পর চলবে প্রত্যেককে একটা কিছু বলতে হবে। যার যা ইচ্ছে বলতে পারবে, খালি আগেকার জিনিসটার সঙ্গে তার কিছু সম্বন্ধ থাকলেই হল। যতজন ছেলে আছে সকলের বলা হলে পর আরও পাক খাবে কারণ অন্ততঃ গোটা পঞ্চাশেক জিনিস হওয়া চাই। তখন আবার যে কোনও একজন ছেলে শেষে যা বলা হয়েছিল সেটা থেকে আরম্ভ করবে "ওটা শুনে আমার—কথা মনে পড়ে গেল" আর পর পর যা বলা হয়েছিল সেগুলো উল্টে দিক দিয়ে ফিরে যাবে।

যেমন প্রথম ছেলে বল্লে "আমি নদীর বিষয় ভাবছি।" ২য়—"ওটা শুনে আমার ক্যাম্পের কথা মনে হল।" ৩য়—"ক্যাম্পের কথায় আমার পোড়া খিচুড়ির কথা মনে হল।" ৪র্থ "ওটা শুনে আমার বিষম পেট কামড়ানর কথা মনে পড়ল।" ৫ম—"ওতে আমার ক্যাষ্টর অয়েলের কথা মনে পড়ল।" ৬ষ্ঠ—"ওতে আমার তেঁতো মিক্‌শ্চারের কথা মনে পড়ল।" ৭ম—"ওতে আমার ডাক্তার বাবুর কথা মনে পড়ল।" ৮ম—"ওতে আমার ফার্ষ্ট-এডের কথা মনে পড়ল।" ৯ম—"ওতে আমার আঙ্গুল কাটার কথা মনে পড়ল।" ১০ম—"ওতে আমার নতুন স্কাউট ছুরির কথা মনে পড়ল।" ১১শ—

"ওতে আমার স্কুলের স্পোর্টিসের প্রাইজের কথা মনে পড়ল।" ১২শ—"ওতে আমার ড্রিল-স্যারের কথা মনে পড়ল" ইত্যাদি। এই রকম চলতে থাকবে তারপর আবার শেষ থেকে গোড়ার কথায় ফিরে যাবে। এ খেলায় স্মরণশক্তি বাড়ে অথচ মনে রাখা বিশেষ কিছু শক্ত নয় কারণ একটা থেকে আর একটা জিনিষ মনে পাড়িয়ে দেয়। পর পর যে যা বলছে স্কাউটমাষ্টার যদি লিখে যান তাহলে সেটা তাঁর পক্ষে সুবিধা হবে।

৩৩। রাম গেছল ক্যাম্পে

এটা অনেকটা ওই আগের মতনই খেলা। প্রথম পেট্রোল লীডার বলবে "রাম গেছল ক্যাম্পে সঙ্গে ছেল তার···" যা হয় সে একটা কিছু বলবে। ধর—সে বললে "একটা বড় থলে।" তখন তার পাশের ছেলে (২নং) ১ম ছেলে যা বলেছিল তা বলে তার সঙ্গে আর একটা কিছু যোগ করবে— যেমন "রাম গেছল ক্যাম্পে সঙ্গে ছিল তার—একটা বড় থলে আর একটা থালা।" এই রকম চলতে থাকবে সকলেই আগের গুলো বলে তাতে আর একটা যোগ করবে। যে পর পর ঠিক বলতে পারবে না তার হার আর শেষ পর্য্যন্ত যে সব ঠিক বলতে পারবে তার জিৎ।

৩৪। জল, আকাশ, ডাঙ্গা

স্কাউটমাষ্টার যে কোনও ছেলের নাম ধরে ডেকে "জল"

"আকাশ" কি "ডাঙ্গা" এই তিনের মধ্যে যেটা হয় বলবেন। বলেই তিনি এক, দুই করে দশ পর্য্যন্ত গুণতে থাকবেন। সেই ছেলেকে তখন, ওঁর দশ গনা শেষ হবার আগে "জল" বললে একটা মাছের নাম, "আকাশ" বললে একটা পাখীর নাম আর" ডাঙ্গা" বললে কোনও জন্তুর নাম করতে হবে। যদি সে পারে তখন সে আবার অন্য ছেলেকে ডেকে "জল," "আকাশ" কি "ডাঙ্গা" বলবে। এই রকম চলতে থাকবে। যদি না পারে তাহলে তার হার আর তখন স্কাউটমাষ্টার আবার অন্য ছেলেকে ডাকবেন। যে পেট্রোলের ছেলেরা বেশী বার বলতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ। একবার যে মাছ, পাখী বা জন্তুর নাম হয়ে যাবে সে নাম আর কেউ বলতে পাবে না।

৩৫। হাঁ কি না—বলত কি সেটা?

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। প্রত্যেক পেট্রোলের এক একজন ছেলে ক্যাম্পফায়ার থেকে দূরে চলে যাবে ইতি মধ্যে অন্য ছেলেরা একটা যে কোনও জিনিষ ঠিক করে নেবে যেটা ওদের বলতে হবে। তারপর ওরা ফিরে এসে যে যার নিজের পেট্রোল ছাড়া অন্য যে কোনও পেট্রোলের কাছে গিয়ে তাদের নানারকম প্রশ্ন করতে থাকবে আর তারা প্রশ্নের উত্তরে খালি "হাঁ" কি "না" বলবে। এমন যদি হয় যে সে প্রশ্নের উত্তর দেওয়া যায় না তাহলে চুপ করে থাকবে। উদ্দেশ্য

যে প্রশ্নের উত্তর থেকে কি জিনিসটা ঠিক করেছে সেটা ওদের বার করতে হবে। যেমন ধর ঠিক করলে স্কাউটমাষ্টারের হাত-ঘড়িটা। তখন ওদের কেউ এসে জিজ্ঞেস করবে "আচ্ছা সেটা কি ওড়ে ?" উত্তর—"না।" প্র —"সেটা কি চলে বেড়ায়" উ—"না"। প্র—"সেটা কি ঘরে থাকে ?" উ—চুপ। প্র—"মানুষের গায়ে থাকে ?" উ—"হাঁ"। প্র—"মাথায় থাকে ?" উ—"না"। তখন হয়ত আন্দাজ করে সে বলবে "হাতঘড়ি"। যে পেট্রোলের ছেলে আগে বলতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। আবার কেউ জিজ্ঞেস করতে পারে "তার কি প্রাণ আছে ?" উ—"না"। প্র—"সেটা কি ভগবানের স্বষ্টি ?" উ—"না"। প্র—"কিসের জন্য ব্যবহার হয় ?" উ—চুপ, কারণ এর উত্তরে "হাঁ" কি "না" বলা যায় না। প্র—"রোজ ব্যবহার হয় ?" উ—"হাঁ"। প্র—"লোকের সঙ্গে থাকে ?" উ—"হাঁ"। তখনই হয়ত হাতঘড়ি আন্দাজ করে সে বলতে পারবে।

৩৬। কে সে ?

এটা অনেকটা ওই আগের খেলার মতন কিন্তু পেট্রোল ভাগ করবার দরকার নাই। সকলে একসঙ্গে খেলবে। একজন ক্যাম্পফায়ার থেকে চলে যাবে। এবার কোনও জিনিষের বদলে সকলে ওই যে চলে যাবে তাকেই ঠিক করবে। কিন্তু সে তা জানতে পারবে না। সে ফিরে এলে

পর তাকে বলা হবে যে তারা একজন লোককে ভেবেছে, সে তার আকৃতি, গুণ ইত্যাদি সম্বন্ধে যা ইচ্ছা প্রশ্ন করতে পারে। জবাবে তারা খালি "হাঁ" কি "না" বলবে। সে তখন নানা রকম প্রশ্ন করতে থাকবে ; মজা হবে যে, উত্তরে সে তার নিজের বর্ণনা নিজেই সিদ্ধান্ত করে নেবে। যতক্ষণ না সে বলতে পারে যে কে সে ততক্ষণ খেলা চলবে।

ক্যাম্পফায়ারে অভ্যাগত কোনও ব্যক্তিকে নিয়েও এটা খেলা যেতে পারে।

৩৭। জবাব দাও

ছেলেরা সব গোল হয়ে দাঁড়াবে। স্কাউটমাষ্টার সকলকে সংখ্যা করে দেবেন। তারপর একজনকে তার সংখ্যা ধরে ডাকলে সে এগিয়ে দাঁড়াবে। তখন স্কাউটমাষ্টার তাকে স্কাউটিং সংক্রান্ত কিংবা সাধারণ জ্ঞান সম্বন্ধে যে কোনও প্রশ্ন করে সঙ্গে সঙ্গে এক, দুই, তিন করে দশ পর্য্যন্ত গুণতে থাকবেন। এই দশ গনার মধ্যে তাকে জবাব দিতে হবে। সে যদি ঠিক উত্তর দেয় তাহলে সে পয়েণ্ট পাবে। যে পেট্রোলের ছেলেরা মোট বেশী পয়েণ্ট পাবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

স্থান বিশেষে প্রশ্নগুলি ভিন্ন ভিন্ন রকম হবে। উদাহরণ স্বরূপ যেমন—

এম এল সি কাকে বলে ?

বাংলার চীফ স্কাউট কে ?

লর্ড রবার্ট বেডেন পাওয়েলের জন্মদিন কবে ?

কলিকাতা থেকে ঢাকা কি করে যেতে হয় ?

মোহনবাগান কবে শীল্ড পেয়েছিল ?

এবারকার যাত্রীর মলাটে কার ছবি আছে ?

জ্যাক্‌সন শীল্ড এ বৎসর কোন ট্রুপ পেয়েছিল ?

স্কাউটরা তাদের স্কার্ফে গেরো বাঁধে কেন ?

এখন কলিকাতার মেয়র কে ?

রবীন্দ্রনাথ কবে নোবেল প্রাইজ পান ?

৩৮। জোর বক্তা

স্কাউটমাষ্টার ভিন্ন পেট্রোল থেকে দুজনকে ডাকবেন। তাদের খেয়াল মত তারা যে কোন বিষয় একসঙ্গে বক্তৃতা দেবে। স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই তারা সুরু করবে, দু'মিনিট ধরে চালাতে হবে। হাত মুখ কিন্তু নাড়তে পাবেনা। আর যে হেঁসে ফেলবে কিংবা ২ মিনিটের মধ্যে থেমে যাবে তার হার। যদি দুজনেই ঠিক দু'মিনিট ধরে চালাতে পারে তখন সকলে যার বক্তৃতা ভাল হয়েছে বলবে তার জিৎ।

৩৯। বক্তৃতার বহর

ক। এবার স্কাউটমাষ্টার সকলকে কাগজে এক একটা করে বক্তৃতার বিষয় লিখে দিতে বলবেন। তারপর সেগুলো মিশিয়ে

ফেলে তিনি প্রত্যেককে এক একটা টানতে বলবেন। সকলে দু'মিনিট করে ভাববার সময় পাবে। তারপর তারা পর পর তিন মিনিট ধরে যে যার বিষয়টি নিয়ে বক্তৃতা দেবে।

খ। এবার আবার যে কোনও একটা বিষয় নির্ব্বাচন করা হবে তারপর প্রত্যেক পেট্রোল থেকে স্কাউটমাষ্টার পর পর এক একজনকে ডেকে সে বিষয় বক্তৃতা দিতে বলবেন, যার বক্তৃতা ভাল হবে তার পেট্রোল জিতবে।

গ। কিম্বা পরপর না ডেকে স্কাউটমাষ্টার ওই প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক একজন করে ডেকে তাদের সকলকে একসঙ্গে বক্তৃতা দিতে বলবেন। যার কথা অন্যরা মন দিয়ে শুনবে তার পেট্রোল জিৎবে।

বক্তৃতা দিতে দিতে যদি কেউ হাঁসে বা থেমে যায় তাহলে তার হার।

৪০। ভোমরার ডাক

সকলে একসঙ্গে এ খেলাটা খেলবে। একদিক থেকে আরম্ভ করে পর পর ছেলেরা এক, দুই, তিন করে গুণতে থাকবে। কিন্তু যেই সাত কিম্বা সাতের গুণিতক যেমন ১৪, ২১ কিংবা কোনও সংখ্যা যাতে ৭ আছে—যেমন ১৭, ২৭, ৩৭ আসবে তখন যার সেটা বলবার পালা সে সেই সংখ্যা উচ্চারণ না করে "বাজ্‌জ্‌" বলে ভোমরার ডাক দেবে। যে

ভুল করবে তার হার, সে চক্করের বাইরে যাবে। ৭১, ৭৭ যখন আসবে তখন "বাজ্‌জ্‌ এক", "বাজ্‌জ্‌ বাজ্‌জ্‌" বলতে হবে।

৪১। জোড়া ভোমরার ডাক

আগের খেলার মতন ৭ এর সময় বাজ্‌জ্‌ বলতে হবে আবার তাছাড়া প্রত্যেক ৫ এর বেলা "হুইজ" বলতে হবে। যেমন ৫৭ হল "হুইজ বাজ্‌জ্‌" আর ৭৫ হল "বাজ্‌জ্‌ হুইজ"। ৩৫ এর বেলা বল্‌তে হবে "হুইজ্‌ হুইজ্‌ বাজ্‌জ্‌" কারণ ওর মধ্যে ৫ আছে ৫ এর গুণিতক আছে আবার ৭ এর ও গুণি-তক আছে।

৪২। বাজারের হিসেব

এ খেলাটা একধার থেকে আরম্ভ করতে হবে। প্রথম ছেলে তার পাশের ছেলেকে বলবে "আজ বাজারে গেছলুম" তখন সে তার উত্তরে বলবে—"তাই নাকি, কি কিনলে?" প্রথম ছেলেকে আধ মিনিটের মধ্যে বলতে হবে যে সে কি জিনিস কিনেছে আর সঙ্গে সঙ্গে জায়গা থেকে না উঠে সে জিনিসটাকে ছুঁতে হবে যেমন ধর গলার স্কার্ফ। তখন দ্বিতীয় ছেলেটি তার পাশের ছেলেকে বলবে "আজ বাজার গেছলুম", আর সে তার উত্তরে বলবে "তাই নাকি, কি কিনলে?"—এই রকম পর পর চলতে থাকবে। প্রত্যেক ছেলেকে নতুন নতুন জিনিস

কিনতে হবে। একবার যে জিনিস কেউ কিনেছে সে জিনিস আর দুবার কেনা চলবেনা আর যা কিনবে তা ছুঁতে পারা চাই। যে আধ মিনিটের মধ্যে কিনতে আর ছুঁতে না পারবে কিংবা যদি কেউ কেনা জিনিস আবার কেনে তার এক পয়েণ্ট হার।

৪৩। খবর পাঠান

ছেলেরা দুটো দল হয়ে ফাঁক ফাঁক করে বসবে। স্কাউটমাষ্টার দু'টুকরো কাগজে একই খবর লিখে দু'দলের প্রথম ছেলেকে ডেকে এক একটা কাগজ দেবেন। তারা খবরটা ভাল করে পড়ে নিয়ে কাগজ দুটো স্কাউটমাষ্টারকে ফেরৎ দেবে তারপর খবরটা তাদের পাশের ছেলেদের কানে কানে বলবে। তখন ২নং ছেলেরা ৩ নম্বর ছেলেদের কানে কানে খবরটা বলবে। এই রকম করে শেষের ছেলেদের কাছে খবরটা পৌঁছলেই তারা উঠে দাঁড়াবে। স্কাউটমাষ্টার তখন পর পর তাদের দুজনকে তারা কি খবর পয়েছে বলতে বলবেন। যে দলের খবর মূল খবরের সঙ্গে যত বেশী মিলবে, সে দলের জিৎ। খবরটা মুখে মুখে যে কিরকম বিকৃত হয়ে যায় সেটা একটা আশ্চর্য্যের বিষয়।

৪৪। বল দিকিনি গানটা কি ?

প্রথম পেট্রোলের যে কোনও ছেলেকে স্কাউটমাষ্টার

শিষ দিয়ে তার ইচ্ছামত একটা গান গাইতে বলবেন। অন্য পেট্রোলদের তৎক্ষণাৎ সে গানটা কি বলতে হবে। যে আগে বলতে পারবে তার পেট্রোল পয়েণ্ট পাবে। তারপর তিনি অন্য পেট্রোলের ছেলেকে বলবেন। এই রকম গোটা বার গান হলে পর যে পেট্রোল বেশী পয়েণ্ট পাবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৪৫। গেয়ে যাও

ছেলেরা এবার পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। প্রথমে সর্ব্ব প্রথম পেট্রোল লীডার একটা জানা গানের প্রথম পদটা গাইবে। তার শেষ হলেই দ্বিতীয় পেট্রোলের লীডার তার দ্বিতীয় পদটা সেই স্বরে সুর মিলিয়ে গাইবে। তারপর তৃতীয় পেট্রোলের লীডার। এই রকম প্রথমে পেট্রোল লীডাররা গাইবে। যে যে পেট্রোল লীডার পারবে তাদের পেট্রোল একটা করে পয়েণ্ট পাবে আর যে পারবেনা তার পেট্রোল কিছুই পাবেনা। প্রথম পেট্রোলও পয়েণ্ট পাবে কারণ তাদের পেট্রোল লীডার গান ধরে দিতে পেরেছে। এবার দ্বিতীয় পেট্রোলের ২ নম্বর ছেলে গান ধরবে আর অন্য পেট্রোলের ২ নম্বর ছেলেরা সেটা পর পর গেয়ে যাবে। তারপর তৃতীয় পেট্রোলের ৩ নম্বর গান ধরবে। এই রকম চলতে থাকবে। যদি কোনও পেট্রোলের ছেলে গান ধরিয়ে দিতে না পারে সে পেটোল পয়েণ্ট পাবেনা কিন্তু অন্যরা পাবে।

৪৬। কি ব্যবসা ?

প্রত্যেক পেট্রোল থেকে পর পর ছেলেরা একা একা, কি দু'জন দু'জন করে যে কোনও ব্যবসার কার্য্যকলাপ অভিনয় করবে। অন্য সকল পেট্রোলের ছেলেরা ভাল করে তা' লক্ষ্য করবে। তারপর নিজের ছেলেদের সঙ্গে প্রত্যেক পেট্রোল লীডার পরামর্শ করে বলবে যে কে কি করেছিল। যেমন ধর কেউ ছুতোরের কাজ কি মুচির কিংবা কামারের কাজ অথবা পূজারী ব্রাহ্মণ কি পাচকের কাজ দেখালে—এই রকম সমস্ত।

৪৭। চিড়িয়াখানা

এবার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক একজন করে যে কোনও পশু পক্ষী বা সরীসৃপের স্বভাবগত কার্য্যকলাপ অনুকরণ করবে। যতক্ষণ না অন্য পেট্রোলের ছেলেরা সেটা কি জীব ধরতে না পারছে ততক্ষণ করতে হবে। যে পেট্রোলের অনুকরণ সকলের চাইত ভাল হবে, সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৪৮। স্কাউট নিয়মাবলীর অভিনয়

দশটি নিয়মের মধ্যে যে কোনও একটা নিয়ম ঠিক করে নিয়ে প্রত্যেক পেট্রোলের ছেলেরা সেই নিয়মটির উদাহরণ স্বরূপ নিজেরা পরামর্শ করে এক একটা গল্প রচনা করবে। তারপর তারা পর পর তাদের যে যার গল্পটা অভিনয় করে

দেখাবে। যে পেট্রোলের অভিনয় সকলের চাইতে ভাল হবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। ভাল মন্দ স্কাউটমাষ্টার বিচার করবেন। অভিনয়ের পর নিয়মটা স্কাউটমাষ্টার ব্যাখ্যা করে দিতে পারেন।

৪৯। ভাবের অভিব্যক্তি

স্কাউটমাষ্টার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে পর পর এক এক-জন ছেলেকে ডেকে আলোর সামনে দাঁড়িয়ে যে কোনও একটা মনের ভাব মুখের ভঙ্গী দ্বারা ব্যক্ত করতে বলবেন—স্ফূর্ত্তি, দুঃখ, রাগ ইত্যাদি। যে পেট্রোলের ছেলেরা ভাল করবে তাদের জিৎ হবে।

৫০। ফিরিওয়ালা

স্কাউটমাষ্টার পর পর প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক এক-জন করে ডেকে যে কোনও রাস্তার ফিরিওয়ালার ডাক নকল করতে বলবেন, যে পেট্রোলের ছেলে ভাল করবে তার পেট্রোল জিৎবে।

৫১। কি বোকা!

ক্যাম্পফায়ার থেকে একজন চলে যাবে বাকি সব ছেলেরা তার অজানিতেই ঠিক করে নেবে যে তাকে ওরা কি করাবে যেমন ধর সে অমুকের চশমা খুলে নেবে। যখন সে

ক্যাম্পফায়ারে ফিরে আসবে তখন ছেলেরা এক সঙ্গে বলতে থাকবে "কি বোকা, কি বোকা," কিন্তু তার ভেতর করতে হবে কি যে সে যতই ঠিক জিনিসটা থেকে দূরে চলে যাবে ততই সকলের গলার স্বর জোর হবে, আর যতই সে তার কাছে যাবে ততই স্বর আসতে হবে। এ থেকে সে আন্দাজ পাবে যে কি তাকে করতে হবে। একটা সময় ঠিক করে নিতে হবে, তার ভেতর পারা চাই, তা না পারলে হার।

৫২। কে তোমার পরম বন্ধু ?

ছেলেরা দুটো দলে ভাগ হবে। স্কাউটমাষ্টার একটা দলকে দূরে চলে যেতে বলবেন। অন্য দল তাদের প্রত্যেকের বাঁ পাশে একটা করে জায়গা খালি রেখে বসবে। তারপর তারা, চলে গেছে যারা তাদের মধ্যে থেকে, যে যার এক এক-জন বন্ধু ঠিক করে নেবে। স্কাউটমাষ্টার তখন ওদের এক একজন করে ক্যাম্পফায়ারে ডাকবেন। যে ফিরে আসবে তাকে আন্দাজ করতে হবে যে কে তাকে তার বন্ধু ঠিক করেছে আর তার জন্য পাসে জায়গা রেখেছে। সেই আন্দাজ করে তাকে তার বাঁ পাসে গিয়ে বসতে হবে। যদি তার আন্দাজ ঠিক হয় তাহলে সকলে হাততালি দেবে আর যদি না হয় তাহলে সকলে হিস্‌স হিস্‌স করতে থাকবে আর তাকে লজ্জায় ফিরে যেতে হবে। তখন স্কাউটমাষ্টার আবার

আর একটি ছেলেকে ডাকবেন। এই রকম চলবে। যতক্ষণ না খালি জায়গাগুলো সব ভরে যায় ততক্ষণ খেলা চলতে পারবে।

৫৩। হারান স্কাউট

ক্যাম্পফায়ারে সকলে যখন ব্যস্ত সেই অবসরে স্কাউট-মাষ্টার তাদের মধ্যে থেকে একজন ছেলেকে অন্য সকলকার অজানিতেই সরিয়ে দেবেন। তারপর তিনি হঠাৎ বলবেন "দেখত হে একজন যেন কে নেই মনে হচ্ছে, কে বলত? হারিয়ে গেল নাকি? পুলিশেত দেখছি খবর দিতে হয়। তোমরা প্রত্যেক পেট্রোল থেকে ঠিক করে বলত যে তার বর্ণনাটা কি হবে--কি রকম তার চেহারা, সে কি পরে ছিল, এই রকম সব।" তখন পেট্রোলের ছেলেরা পরামর্শ করবে আর পেট্রোলের হয়ে প্রত্যেক পেট্রোল লীডার বলবে। যে পেট্রোলের বর্ণনা সকলের চাইতে ভাল হবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৫৪। ও আবার কে?

(ক) আগের মতন স্কাউটমাষ্টার একজনকে সরিয়ে দেবেন। সে আবার কিছুক্ষণ বাদে, সকলেই যখন ব্যস্ত থাকবে তখন—একটা মুখোশ পরে চুপি চুপি এসে বসে পড়বে। স্কাউটমাষ্টার হঠাৎ তার দিকে দেখিয়ে জিজ্ঞেস করবেন

"ওহে ও আবার কে?" যে পেট্রোল থেকে আগে বলতে পারবে যে কে সে সেই পেট্রোলের জিৎ। যে পেট্রোলের ছেলে কম পড়বে তারা আগেই বলতে পারবার সম্ভাবনা সেই জন্য ট্রুপলীডার কি সহঃ স্কাউটমাষ্টার এঁরা কেউ মুখোশটা পরলে আরও মজা হবে।

(খ) কিংবা এ খেলাটা আর এক রকম ভাবে খেলা যায়। স্কাউটমাষ্টার হঠাৎ সকলকে চোখ বুজতে বলবেন আর সেই অবসরে একজন ছেলেকে সরিয়ে দিয়ে তার জায়-গায় ট্রুপলীডার কি সহঃ স্কাউটমাষ্টার যে কোনও লোককে মুখোশ পরিয়ে বসিয়ে দেবেন। তারপর চোখ খুলতে বলেই তিনি জিজ্ঞেস করবেন—ও কে বলত? যে পেট্রোল থেকে আগে বলতে পারবে যে কে সে সেই পেট্রোল জিৎবে।

৫৫। ডাক শুনে সঙ্গী খুঁজে নাও

(ক) গন্তিতে যতগুলি ছেলে আছে একটা কম ততগুলি টুকরো কাগজে স্কাউটমাষ্টার বাছা বাছা পশুপক্ষীর নাম লিখবেন। প্রত্যেক নাম দুটো দুটো করে থাকবে আর যদি বিজোড় সংখ্যা হয় তাহলে একটা নাম তিনবারও থাকতে পারে। খালি একটা কাগজে "গাধা" লেখা থাকবে। তারপর তিনি সকলকে লেখা না দেখে এক একটা কাগজ টানতে বলবেন। তিনি বাঁশী বাজালে ছেলেরা যে যার কাগজ পড়ে যে যা নাম পেয়েছে সেই পশু বা পক্ষীর ডাক দিতে থাকবে।

তখন ডাক শুনে যে যার সঙ্গীকে বেছে নেবে। কিন্তু যে 'গাধা' পাবে সে বেছারিকে একলা গাধার ডাক ডেকে যেতে হবে, তার সঙ্গী থাকবেনা।

(খ) এবার স্কাউটমাষ্টার করবেন কি খালি একটা কাগজে 'গাধা' লিখবেন আর বাকি গুলোতে কিছুই লিখবেন না, সেগুলো সাদাই থাকবে। তারপর ওই আগের মতন। মজা হবে যে খালি গাধাই ডাকবে আর কেউ ডাকবে না।

৫৬। কি চেঁচাচ্ছে ?

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে তারপর স্কাউটমাষ্টার ক্যাম্পফায়ার থেকে একজনকে চলে যেতে বলবেন। ইত্যবসরে অন্য ছেলেরা একটা চলতি প্রবাদ ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক পেট্রোলকে তার এক একটা কথা চিৎকার করতে হবে। যেমন ধর "যেমন কুকুর তেমনি মুগুর"। চারটে পেট্রোল থাকলে এর এক একটা কথা এক এক পেট্রোল নেবে। স্কাউটমাষ্টার সেই ছেলেটিকে তখন ডাকবেন আর সে ফিরে এলে পর তিনি বাঁশী বাজালেই সকলে এক সঙ্গে চেঁচাতে থাকবে। এখন তাকে ঘুরে ঘুরে কথা গুলো শুনে বলতে হবে যে কি তারা বলছে। যদি লম্বা প্রবাদ হয় তাহলে সকল কথাগুলো পেট্রোলদের মধ্যে ভাগ করে দিতে হবে। প্রবাদের বদলে অন্য কোনও পদ ব্যবহার করা যেতে পারে।

৫৭। পাগলা গারদ্

যতজন ছেলে থাকবে স্কাউটমাষ্টার ততগুলি টকরো কাগজে কি করতে হবে লিখে দেবেন যেমন ধর 'গান গাও' 'নাচ', 'হাঁসো', 'কাঁদো', 'কুকুর ডাকো' ইত্যাদি। তারপর ছেলেদের না দেখে এক একটা কাগজ টানতে বলবেন। এবার তিনি বাঁশী বাজালেই ছেলেরা যে যার কাগজ পড়ে কাগজে লেখা আদেশ মত কার্য্য করতে থাকবে। কিন্তু তিনি দ্বিতীয়বার বাঁশী বাজালেই সকলে চুপ করবে। যত নতুন নতুন মজার আদেশ থাকবে খেলায় তত আমোদ হবে। যদি ওর ভেতর আবার এই রকম আদেশ থাকে যে একটা যা করতে বলা হয়েছে সেটা করতে দেবেনা—যেমন "গান গাও" বলা হয়েছে আবার এও যদি থাকে "কাউকে গাইতে দেবেনা" —তাহলে আরও বেশী আমোদ হবে।

৫৮। কার পা?

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। একটা পেট্রোলের সকলে খালি পা করবে। অন্য পেট্রোলের ছেলেরা তাদের পাগুলো এক মিনিট ভাল করে দেখে নেবে তারপর সকলে চোখ বুজবে। ইতিমধ্যে ঐ পেট্রোলের ছেলেরা একটা পর্দ্দার আড়ালে জায়গা বদলা বদলি করে সমস্ত শরীর চাপা দিয়ে কেবল পা গুলো লম্বা করে বার করে দিয়ে বসবে।

তখন স্কাউটমাষ্টার অন্য ছেলেদের চোখ খুলতে বলবেন। তারা আবার এক মিনিট আন্দাজ দেখলে পর পাগুলো ঢাকা দিয়ে দিতে হবে। প্রত্যেক পেট্রোলের মধ্যে যুক্তি করে ঠিক করে নেবে কোনটা কার পা। তারপর স্কাউটমাষ্টার মিনিট দুই পরে পেট্রোলের লীডারদের পর পর জিজ্ঞেস করবেন কোনটা কার পা। যে পেট্রোল য'টা ঠিক বলতে পারবে সেই পেট্রোল ত'টা পয়েণ্ট পাবে। এবার আর একটা পেট্রোল তাদের পা দেখবে। এই রকম সকল পেট্রোলই পর পর করবে। মোট যে পেট্রোল বেশী পয়েণ্ট পাবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

৫৯। ছদ্মবেশ

স্কাউটমাষ্টার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক একজনকে ডেকে বলবেন যে তোমাদের পাঁচমিনিট সময় দিলাম তোমরা তাঁবুতে গিয়ে অলক্ষিতে যে যে রকম পার সেজে এস, যাতে তোমাদের চিনতে না পারা যায়। সেজে ফিরে এলে পর তারা পাশা-পাশি দাঁড়াবে। তখন পেট্রোল-লীডাররা যে যার তাদের নিজেদের পেট্রোলের সঙ্গে পরামর্শ করে স্কাউটমাষ্টারের কানে কানে পরপর তাদের নাম বলে

যাবে। ইচ্ছা করলে তিনি সেগুলো লিখে নিতে পারেন। যে পেট্রোলের বেশীর ভাগ ঠিক হবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

৬০। ছদ্মবেশী ডাকাতের দল

এবার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক একজনকে না পাঠিয়ে স্কাউটমাষ্টার সকলকে একসঙ্গে পাঠিয়ে দেবেন। তারা সেজে ফিরে এলে পর সকলে বিচার করবে যে কোন পেট্রোলের সাজ ভাল হয়েছে। যদি ছেলেরা নিজেরা না পারে তাহলে স্কাউটমাষ্টার তার বিচার করে দেবেন।

৬১। টোকা কি ফোকা

ক্যাম্পফায়ারের চক্কর থেকে একজন বেরিয়ে চক্করের মধ্যে দাঁড়াবে। অন্য ছেলেরা বসে থাকবে। তাদের হাতে একটা সরু দড়ি থাকবে আর তাতে একটা আংটি কি ছোট চাকা পরান থাকবে। ঐ আংটিটা চটপট হাতে হাতে ঘুরবে, যাদের হাতে নেই তারাও ভাণ করবে যেন তাদের হাতে আছে। যে দাঁড়িয়ে আছে তাকে স্কাউটমাষ্টার হঠাৎ জিজ্ঞেস করবেন "আচ্ছা বল কার হাতে অংটিটা" সে আন্দাজ করে যার হাতে আছে তার মুঠোটা ছোঁবে। ছুঁলেই সে মুঠো খুলে দেখাবে সত্যি আছে কি না আছে। যদি ঠিক হয় তাহলে তার জায়গায় সে বসবে আর যার হাতে ধরা পড়ল সে এবার দাঁড়াবে। কিন্তু যদি ভুল হয় তাহলে আবার তাকেই বলতে হবে।

৬২। রুমাল চোর (১)

ছেলেরা সব একটু ঘেঁষাঘেঁষি হয়ে হাত পিছন দিকে করে বসবে। স্কাউটমাষ্টার খালি একজনকে ওই আগের খেলার মতন মাঝখানে ক্যাম্পফায়রের আগুণের কাছে দাঁড়াতে বলবেন। একটা স্কার্ফ কি রুমাল চক্রের পিছন দিক দিয়ে প্রত্যেকের হাতে হাতে ঘুরতে থাকবে কিন্তু যে দাঁড়িয়ে আছে সে যেই কারুর দিকে আঙ্গুল দেখিয়ে বলবে "তুমি" তাকে তৎক্ষণাৎ তার হাত দুটো সামনে আনতে হবে। তার হাতে যদি রুমাল থাকে তাহলে সে এবার মাঝে দাঁড়াবে আর যে দাঁড়িয়ে ছিল সে তার জায়গায় বসবে কিন্তু যদি হাতে রুমাল না থাকে তাহলে তাকেই আবার ধরতে চেষ্টা করতে হবে। বেশী বার যদি কেউ ঠিক বলতে না পারে তাহলে স্কাউটমাষ্টার তাকে বদলে দেবেন।

৬৩। রুমাল চোর (২)

এবার আগের খেলার মতনই সকলে হাত পিছনে করে বসবে। ছেলেরা কিন্তু পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। একটা স্কার্ফ কিংবা রুমাল প্রত্যেকের হাতে হাতে পিছন দিয়ে ঘুরতে থাকবে। স্কাউটমাষ্টার মাঝে মাঝে বাঁশী বাজাবেন তখন যার হাতে রুমাল থাকবে তার পেট্রোলের একপয়েণ্ট হার। টুপে যদি কেউ বাজিয়ে থাকে তাহলে স্কাউটমাষ্টার

বাঁশী না বাজিয়ে সে তার বাঁশী কি বেহালা কি 'মাউথ-অর্গান' যা আছে তাই বাজাতে পারে। যতক্ষণসে বাজাবে ততক্ষণ রুমালটা ঘুরতে থাকবে আর যেই সে থামবে তখন যার হাতে রুমালটা থাকবে তার পেট্রোল এক পয়েণ্ট হারবে। যে পেট্রোলের ছেলেরা যত কম বার ধরা পড়বে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৬৪। পয়সা হাতাহাতি চালান

ছেলেরা দুটো দল হয়ে বসবে। দু'দলের মাঝে একদিকে স্কাউটমাষ্টার থাকবেন আর একদিকে সহঃ স্কাউটমাষ্টার কি ট্রুপলীডার থাকবেন। স্কাউটমাষ্টার দু'হাতে দুটো পয়সা নিয়ে "চালাও" বলে দু'পাশের দু'জন ছেলের হাতে এক একটা পয়সা দেবেন। তারা তৎক্ষণাৎ সেগুলো ২ নম্বর ছেলেদের হাতে দেবে। ২ নম্বর ছেলেরা আবার ৩ নম্বর ছেলেদের হাতে দেবে, এই রকম চলবে। ওধারে সহঃ স্কাউটমাষ্টার তাঁর দু'দিকে দু'হাত পেতে থাকবেন। লাইনের শেষের ছেলেদের হাতে পৌঁছুলে তারা সহঃ স্কাউট-মাষ্টারের হাতে ঠেকিয়ে আবার তাদের পাশের ছেলে যাদের কাছ থেকে পেয়েছিল, তাদের ফিরিয়ে দেবে। তখন পর পর হাতে হাতে ১ নম্বরদের কাছে পয়সা ফিরে আসবে। ফিরে এলেই তারা স্কাউটমাষ্টারের হাতে দেবে। তাঁকে যে লাইন আগে দেবে তিনি সেই দিককার হাত তুলে তাদের

জয় :ঘোষণা করবেন। পয়সা যদি হাত থেকে পড়ে যায় তাহলে যার হাত থেকে পড়েছে সেই আবার তুলে নেবে।

(খ) এবার এক একটা পয়সার বদলে এক এক দলে যতজন ছেলে আছে স্কাউটমাষ্টার হিসাব করে দু'হাতে ততগুলি করে পয়সা রাখবেন। তিনি "চালাও" বল্লেই দু'ধারের প্রথম ছেলেরা এক একটি করে পয়সা নিয়ে পাসের ২ নম্বর ছেলেদের হাতে দিতে থাকবে। ২ নম্বর ছেলেরা সঙ্গে সঙ্গে ৩ নম্বরদের দেবে, ৩ নম্বররা ৪ নম্বরদের, এই রকম পর পর পয়সার স্রোত বইতে থাকবে। এক একজন আগে সব পয়সা হাতে জড় করে তারপর যে পাশের ছেলেকে দেবে তা নয়। যেমন এক একটা পয়সা শেষ ছেলের হাতে পৌঁছবে সে সেটা সহঃ স্কাউটমাষ্টারের হাতে ছুঁয়েই আবার ফিরিয়ে দেবে। তখন এক দিক দিয়ে যাবে আবার ফিরেও আসতে থাকবে। ছেলেরা দু'হাতই ব্যবহার করবে. এক হাতে নেবে এক হাতে দেবে। যে দলের সকল পয়সা স্কাউটমাষ্টারের হাতে আগে ফিরে আসবে সেই দলেরই জিৎ হবে।

৬৫। লাঠি শোয়ান

মাটিতে একটা লাঠি পড়ে থাকবে। স্কাউটমাষ্টার যে কোনও একজন স্কাউটকে ডেকে আর একটা লাঠি হাতে করে ওই লাঠিটার গোড়ার কাছে দাঁড়াতে বলবেন। সে সেখানে দাঁড়িয়ে ভাল করে দেখে নেবে যে কি ভাবে লাঠিটা পড়ে

আছে। তারপর সে চোখ বাঁধবে। তখন স্কাউটমাষ্টার তাকে পিছুফিরে তিন পা এগিয়ে যেতে বলবেন। এখন তাকে আবার সামনে ফিরে এগিয়ে এসে, মাটির লাঠিটা না ছুঁয়ে, ওর যতটা সম্ভব নিকটে সমান্তরে হাতের লাঠিটা রাখতে হবে। যে পেট্রোলের ছেলেরা ভাল করতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৬৬। অন্ধের গোঁজ পোতা

একটা গোঁজ আগে মাটিতে পুঁৎতে হবে তারপর ওই আগের খেলার মতন স্কাউট-মাষ্টার যে কোনও একজন স্কাউটকে চোখ বেঁধে ওই গোঁজের কাছে দাঁড় করিয়ে দেবেন। সে পা হাত দিয়ে স্পর্শ করে অনুভব করে নিতে পারবে যে গোঁজটা কোথায় বা কত উঁচু। তারপর স্কাউটমাষ্টার তাকে পিছুফিরে তিন পা এগিয়ে যেতে বলবেন। ইচ্ছা করলে সেখানে দাঁড়িয়ে তাকে সামনে পিছনে দু'তিনবার ঘুরতে বলতে পারেন। এখন তাকে আবার এগিয়ে এসে একটা হাতুড়ি কি মুদগর নিয়ে ঐ গোঁজটার মাথায় মারতে হবে। এবার আর কিন্তু হাত কি পা দিয়ে কোন রকম গোঁজটা স্পর্শ করতে পারবে না। সকলে তিনবার করে চেষ্টা করতে পারবে। যে পেট্রোলের বেশী ছেলে মারতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৬৭। আছ হে?

(ক) ভিন্ন পেট্রোল থেকে স্কাউটমাষ্টার দু'জন ছেলেকে ডাকবেন। তারা হাঁটু গেড়ে দুজনে মুখো মুখি হয়ে বসবে। পরস্পর নাগালের মধ্যে থাকা চাই। তখন স্কাউটমাষ্টার শক্ত করে কাগজ পাকিয়ে একটা গদা তৈয়রী করে তাদের একজনের হাতে দেবেন। তারপর দুজনেই চোখ বাঁধবে। এখন এই গদা দিয়ে অপরের ঠিক মাথায় মারতে হবে। যার হাতে গদা সে ডাকবে "আছ হে?" অপর ছেলেকে তৎক্ষণাৎ তার উত্তর দিতে হবে "হাঁ আছি" আর সঙ্গে সঙ্গে সে মাথাটাকে সরিয়ে নিয়ে মার খাওয়া থেকে বাঁচাবে। হাঁটু না সরিয়ে সে শরীর-টাকে যে রকম ইচ্ছে বাঁকাতে চোরাতে পারবে। আধ মিনিট সময়ের পর বদলে যাবে, আগে যে মারছিল সে এবার মার খাবে। স্কাউটমাষ্টার অন্যের হাতে গদাটা দিয়ে দেবেন। সেও আধ মিনিট সময় পাবে। ওই সময়ের মধ্যে যে বেশীবার ঠিক মাথায় মারতে পারবে তার জিৎ হবে।

(খ) এবার হাঁটু গেড়ে না বসে দু'জনেই দাঁড়াবে আর পর-স্পর বাঁ হাত ধরে আর বাঁ পা বাঁ পায়ে ঠেকিয়ে রেখে খেলবে।

৬৮। পাসে কে?

স্কাউটমাষ্টার ছেলেদের ৫২নং খেলার মতন দু'দলে ভাগ হয়ে এক দলকে মধ্যে মধ্যে জায়গা খালি রেখে বসতে বলবেন। অন্যদল দূরে চলে যাবে। ইতিমধ্যে যারা বসে

আছে তারা চোখ বাঁধবে। তখন অন্য দল চুপি চুপি মধ্যের জায়গা গুলোয় এসে বসবে। এখন যাদের চোখ বাঁধা তারা প্রত্যেকে তাদের ডান পাশের ছেলেকে গাইতে বলবে, না হয় কথা কইতে বলবে, কিংবা প্রশ্ন করবে আর তারা তার উত্তর দেবে। উদ্দেশ্য যে তাদের গলার স্বর শুনে তারা কে বলতে হবে। কিন্তু এরকম কোনও প্রশ্ন কেউ করতে পারবে না যাতে তার উত্তরে তার পরিচয় পাওয়া যায়। সেরকম প্রশ্নের উত্তর দেবেনা। সকলের বলা হয়ে গেলে এবার বদলে যাবে—আগে যারা দূরে চলে গেছল এবার তারা বসে চোখ বাঁদবে। যে দল বেশীর ভাগ ঠিক নাম করতে পারবে সেই দলের জিৎ হবে।

৬৯। বল দেখি কে সে?

ছেলেরা দুটো দলে ভাগ হয়ে বসবে। দু'দলের মাঝখানে খানিকটা ফাঁক থাকবে। স্কাউটমাষ্টার দু'দলের দু'জন লীডার ঠিক করে দেবেন। এক দলের লাইনের শেষ ছেলেটার চোখ বেঁধে দিতে হবে তখন অপর দলের লীডার নিজের দলের যে কোনও ছেলের দিকে ইঙ্গিৎ করবে। সে চুপি চুপি সেই চোখ বাঁধা ছেলেটির কাছে গিয়ে তার কাঁধ চাপড়ে কানে কানে রঙ্গ করে বলবে "আ-হা-হা।" বলেই আবার নিজের জায়গায় নিঃশব্দে ফিরে আসবে। অন্য কেউ ইতিমধ্যে নড়তে পাবে না। তখন স্কাউটমাষ্টার "হয়েছে" বল্লেই সে চোখ খুলবে আর তাকে ভেবে চিন্তে, গলার স্বর শুনেই হোক

কিংবা বসবার নড়চড় দেখে, অথবা যে সত্যিই মেরেছে সে দোষী কিনা তাই তার ভাব ভঙ্গি দেখে আন্দাজ করে, বলতে হবে যে কে তার কাঁধ চাপড়েছিল। যদি সে ঠিক ধরতে পারে তাহলে তার দলের এক পয়েণ্ট হল আর যদি না পারে তাহলে অন্য দলের এক পয়েণ্ট হবে।

এবার পালটে যাবে—অন্য দলের শেষ ছেলেটির চোখ বাঁধা হবে আর এদলের লীডার ইঙ্গিৎ করলে একজন ছেলে উঠে গিয়ে কাঁধ চাপড়ে "আ-হা-হা" বলবে। এই রকম একবার এদল আবার ওদল করে পর পর যতক্ষণ না সকল ছেলেরই চোখ বাঁধা হয় ততক্ষণ খেলা চলবে। যে দল বেশী পয়েণ্ট পাবে সে দল জিৎবে।

৭০। অন্ধের বাতি নেবান

বাতি নেবান খেলাটা ২০নং খেলায় একভাবে হয়েছে এবার চোখ বেঁধে হবে। একটা বাতি একটা টুলের ওপর জ্বালা থাকবে। ৬৫নং "লাঠি শোয়ান" খেলার মতন স্কাউট মাষ্টার একজন স্কাউটকে ডেকে ওই আলোর সামনে দাঁড়াতে

বলবেন। সে সেখানে দাঁড়িয়ে দেখে নেবে যে বাতিটা কত উঁচুতে কি নিচুতে আছে। তারপর সে চোখ বাঁধবে। তখন স্কাউটমাষ্টার তাকে পিছুদিকে ফিরে তিন পা এগিয়ে যেতে বলবেন। এবার তাকে আবার সামনে ফিরে এগিয়ে এসে বাতি নেবাতে হবে। হাত দিয়ে কিন্তু আর আগুনের তাপ অনুভব করতে পাবে না। এক ফুঁয়ে বাতিটা নেবাতে হবে তবে জিৎ হবে।

৭১। তক্তায় পার হওয়া

মাটিতে ৮ ইঞ্চি ফাঁক রেখে দুটো সমান্তর দাগ কাটতে হবে। সেটা হবে তক্তা। স্কাউটমাষ্টার প্রত্যেক পেট্রোল থেকে এক একজনকে পর পর ডেকে চোখ বুঝে ওই লাইন দুটোর মধ্যে দিয়ে যেতে বলবেন। তারপর লাইনের দীর্ঘতা অনুযায়ী আন্দাজ ১০ পা কি ১২ পা গেলে পর বসতে বলবেন। যে ছেলে ওই দুটো লইনের শেষ দিকে যত বেশী কাছে বসতে পারবে তার পেট্রোল জিৎবে।

৭২। রীফ গেরোর রীলে

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। সকলের হাতে একটা করে গেরো বাঁধবার দড়ী কিংবা গলার স্কার্ফ থাকবে। কেবল প্রত্যেক পেট্রোলের শেষ ছেলের হাতে দুটো দড়ী কিংবা স্কার্ফ থাকবে। স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই প্রত্যেক পেট্রোলের লীডার নিজের দড়ীর একটা দিক আর ২ নম্বর

ছেলের দড়ীর একটা দিক নিয়ে রীফ গেরো বাঁধবে। ২নং তার দড়ীর অন্য দিকটা নিয়ে ৩ নম্বরের দড়ীর একটা দিক নিয়ে ঐ রীফ গেরো বাঁধবে। এই রকম পর পর সকলে এক সঙ্গে রীফ গেরো বাঁধবে। প্রত্যেক পেট্রোলের সকলের হলেই গেরো বাঁধা দড়ীটা মাটিতে রেখে দিয়ে পেট্রোল ডাক দেবে। যে পেট্রোলের আগে হবে সেই পেট্রোল জিৎবে। কিন্তু যদি কোন পেট্রোলের একটাও গেরো ভুল হয় সে পেট্রোলের হার হবে।

ফিরে বার স্কাউটমাষ্টার সকলকে চোখ বুজে গেরো বাঁধতে বলতে পারেন।

৭৩। সীটবেণ্ড রীলে

এটা ওই আগের মতনই ঠিক হবে, কেবল রীফ গেরোর বদলে সীটবেণ্ড গেরো বাঁধবে।

৭৪। ক্লোভহিচ্ রীলে

এবারও ওই আগের মতন পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসে ছেলেরা ডান পা বাড়িয়ে দেবে। প্রত্যেক পেট্রোলের সামনে একটা করে লম্বা দড়ী থাকবে। স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই প্রত্যেক ছেলে একসঙ্গে ক্লোভহিচ্ করে ডান পায়ে গলিয়ে দেবে। যে পেট্রোলের সকল ছেলের আগে হবে সেই পেট্রোল জিৎবে, কিন্তু যদি পেট্রোলের একজনও কারুর ভুল

যায় তাহলে সে পেট্রোলের হার। একটা পেট্রোলের সকলকার হলেই তারা নিজেদের পেট্রোলের ডাক দেবে।

৭৫। দু'জনে গেরো বাঁধা

প্রত্যেক পেট্রোলে দু'জন দু'জন করে মুখোমুখী হয়ে বসবে। সকলের হাতে একগাছা করে দড়ী থাকবে আর অন্য হাতটা পিছনে থাকবে। স্কাউটমাষ্টার একটা গেরোর নাম করে বাঁশী বাজাবেন তখন ওই দু'জন দু'জন করে তারা তাদের এক একটা হাত ব্যবহার করে গেরোটা বাঁধবে। যে দু'জন আগে বাঁধতে পারবে তাদের জিৎ হবে।

এই ভাবে গেরো বাঁধার প্রতিযোগিতা বড় সুন্দর হয়।

৭৬। সীপ স্যাঙ্ক টানাটানি

স্কাউটমাষ্টার দু'জনকে দু' পেট্রোল থেকে ডাকবেন। হাতে একগাছা লম্বা দড়ী দেবেন। বাঁশী বাজালেই যার হাতে দড়ীর যে দিকটা আছে সে তার দিকে একটা সীপ স্যাঙ্ক বাঁধতে চেষ্টা করবে। কার আগে হয়। যাতে অপরের আগে না হয়, সেজন্য তারা যত ইচ্ছে টানাটানি করতে পারবে। যে আগে পারবে তার জিৎ হবে আর তার পেট্রোল এক পয়েণ্ট পাবে।

৭৭। কে শুঁখলে ?

ছেলেরা পেট্রোলে ভাগ হয়ে বসবে। কতকগুলো জানা গন্ধের জিনিস যেমন পিঁয়াজ, আদা, হলুদ, লেবু ইত্যাদি

প্রত্যেককে চোখ বুজে শুঁখে বলতে হবে যে সে কি শুঁখলে। যে পেট্রোলের ছেলেরা অন্য পেট্রোলের ছেলেদের চাইতে ভাল বলতে পারবে, সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। জিনিস-গুলোর রস করে রুমালে দিয়ে শুঁখতে দিলে ভাল হবে। অন্ততঃ জিনিসগুলোতে হাত দিতে পাবে না, খালি গন্ধ শুঁখে বলতে হবে।

৭৮। কি ছুঁলে?

এবার ছোট ছোট কাগজের থলেতে চাল, ডাল, লবণ, চা ইত্যাদি থাকবে আর প্রত্যেক ছেলেকে চোখ বন্ধ করে জিনিসগুলো স্পর্শ করে বলতে হবে যে কোন্‌টা কি। বেশীক্ষণ সময় পাবে না। যে পেট্রোলের ছেলেরা অন্যদের চেয়ে ভাল বলতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে। চাল-ডালের বদলে অন্য জিনিষ দিতে পারা যায়, যেমন—পেন্‌সিল, কলম, পয়সা, আনি, স্কাউট বাঁশী, চামচ ইত্যাদি।

৭৯। কি শুনলে?

এবার আবার সকলে চোখ বাঁধলে পর নানারকম আওয়াজ করা হবে, যেমন—বাইসাইকিলে পাম্প করা, কুড়ুল দিয়ে কিংবা করাত দিয়ে কাঠ কাটা, তাঁবুর খুঁটি পোঁতা, ছুরি বন্ধ করা, টিন থেকে কেরোসিন তেল পাম্প করে তোলা ইত্যাদি। কিসের আওয়াজ সকলকে বলতে হবে।

৮০। কি চাকলে ?

ঘ্রাণশক্তি, স্পর্শ, শ্রবণশক্তি হল, এবার আস্বাদ। এবার চোখ বুজে চিনি, লবণ, মরিচগুঁড়া, ময়দা, আটা, সুজী, ধনে, জোয়ান ইত্যাদি চেকে বলতে হবে যে কোন্‌টা কি? যে পেট্রোলের ছেলেরা অন্য পেট্রোলের ছেলেদের চাইতে ভাল বলতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।

৮১। পায়ের কুস্তি

দুটো পেট্রোল থেকে স্কাউটমাষ্টার দু'জন সমান শক্তিমান্ ছেলেকে ডাকবেন। তারা মাটিতে পরস্পর ভিন্নদিকে মাথা করে ডান হাত ডান হাতে আটকে পাশাশাশি শোবে। তারপর ডান পা ডান পায়ে আটকে দিয়ে একজন আর একজনকে উল্টে দিতে চেষ্টা করবে। যে পেট্রোলের ছেলেদের বেশীবার জিৎ হবে সেই পেট্রোলেরই জয় হবে। যদি ডান পার বদলে বাঁ পা দিয়ে ওল্টাবার ইচ্ছে হয়, তাহলে দুজনকেই অন্য দিকে মাথা করতে হবে আর বাঁ হাত বাঁ হাত দিয়ে আটকাতে হবে।

৮২। পাঞ্জা লড়া (১)

আগের মতন স্কাউটমাষ্টার দুটো পেট্রোল থেকে সমান শক্তিমান্ দু'জন ছেলেকে বেছে নিয়ে ডাকবেন। তারা ডান পা এগিয়ে দিয়ে পরস্পর পদতলের বার দিকটা ঠেকাবে,

বাঁ পা পেছিয়ে নিয়ে হাঁটু একটু মুড়ে দাঁড়াবে। তারপর ডান হাতের আঙ্গুলের ভিতর আঙ্গুল দিয়ে গাঁটগুলো ওপরে করে চেপে ধরবে আর পরস্পর চেষ্টা করবে যে কে কাকে জোর করে তার একটা কি ছুটো পা নড়াতে কি তুল্‌তে বাধ্য করতে পারে কিংবা তাকে টাল সামলাতে হয়। যে পারবে তার জিৎ হবে। প্রথম ছু'জনের হয়ে গেলে স্কাউটমাষ্টার আবার অন্য ছু'জনকে ডাকবেন, এই রকম চলবে।

৮৩। বুকে বুকে ঠেলাঠেলি

ওই আগের মতন স্কাউটমাষ্টার ছু' পেট্রোল থেকে ছু'জন সমান শক্তিমান্ ছেলে বেছে নিয়ে ডাকবেন। তারা এক গজ আন্দাজ তফাতে সামনা সামনি হয়ে দাঁড়াবে। ছু'জন-কারই পিছনে সমান দূরে ছুটো দাগ কাটা থাকবে। তারা পাঞ্জা লড়ার মত পরস্পর আঙ্গুলের ভিতর আঙ্গুল দিয়ে ছু'হাত ধরে সামনে ঝুঁকে বুকে বুক ঠেকাবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই ওই রকম অবস্থায় বুকে বুক দিয়ে ঠেলে কে কাকে দাগ পার করে দিতে পারে তার চেষ্টা করবে। প্রথম প্রথম হবে কি যে ছেলেরা বেশীক্ষণ ঠেলাঠেলি করতে পারবে না, দম ফুরিয়ে যাবে, ক্রমশঃ কিন্তু অভ্যাস হলে তাদের দম বাড়বে।

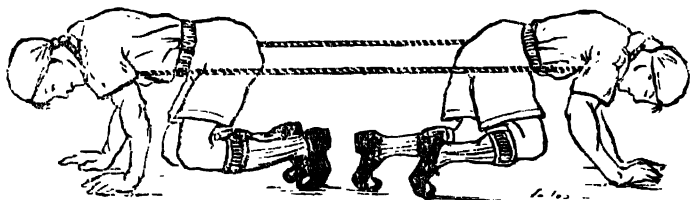
৮৪। কুকুরের লড়াই

প্রথমে একটা লম্বা দড়ীতে ছু'দিক ছুটো বো-লাইনের

ফাঁস করে নিতে হবে। মাটিতে একটা দাগ কাটা থাকবে। ওই আগের মতন স্কাউটমাষ্টার দু'জনকে ডাকবেন। তারা ফাঁস দুটো মাথা গলিয়ে ঘাড়ের ওপর দিয়ে বগলের নীচে দিয়ে ঠিক করে নেবে। তারপর হাতের আর হাঁটুর ওপর ভর দিয়ে পিছু ফিরে দু'জন দু'দিকে মুখ করবে। তাদের মধ্যে একগজ আন্দাজ ব্যবধান থাকবে আর ঐ মাটির দাগটা আড়াআড়ি দুজনের ঠিক মাঝখানে থাকবে। এখন স্কাউট-মাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর পরস্পরকে টেনে মাঝের লাইনটা পার করতে হবে। প্রথম দু'জনের হয়ে গেলে পর স্কাউটমাষ্টার অন্য দু'জনকে ডাকবেন।

অনেক সময় দেখা গেছে যে কাঠে কাঠে পড়লে কেউ কাউকে টানতে পারে না, তখন স্কাউটমাষ্টার এক মিনিট আন্দাজ সময়ের পরই থামিয়ে দেবেন। তখন সমান সমান হওয়ার দরুণ দু'জনেই আধ পয়েণ্ট করে পাবে। হারাতে পারলে এক পয়েণ্ট। যে পেট্রোলের ছেলেরা বেশী পয়েণ্ট পাবে সেই পেট্রোল জিৎবে।

(খ) এবার হাঁটু মাটিতে না ঠেকিয়ে হাতে আর পায়ে ভর দিয়ে টানতে হবে। দড়ীটা পিঠের ওপর না গিয়ে পায়ের মাঝখান দিয়ে যাবে।

একটা লম্বা দড়ী পেলে তার দু'দিকে ফাঁস না করে মুখ দুটো রীফ গেরো দিয়ে বেঁধে দু'জনে ঘোঁড়া ঘোঁড়া খেলার

মতন গলায় পরে নিয়ে টানতে পারবে। তা'হলে দড়ী না সরিয়ে দু'ভাবেই টানা যাবে।

৮৫। এক পায়ে টানাটানি

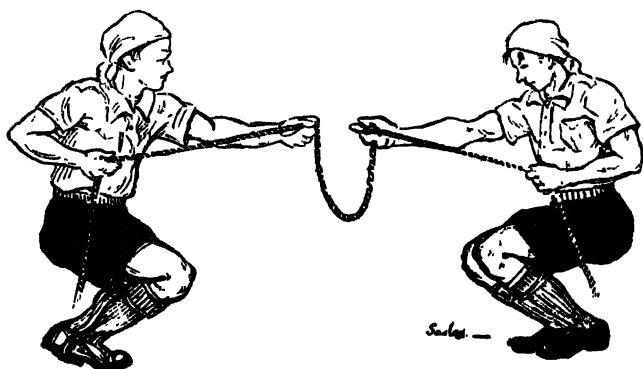
পনের ফুট আন্দাজ লম্বা দড়ীতে দু'ধারে দুটো বো-লাইন গেরো দিয়ে দুটো ফাঁস করে নিতে হবে, আর গায়ে যাতে না লাগে সেজন্য ফাঁস দুটোতে কাপড় জড়িয়ে নরম করে নিতে হবে। আগের মতন স্কাউটমাষ্টার দু'জনকে ডাকবেন তারা এক একটা ফাঁস এক এক পায়ে গলিয়ে দু'জন দু'ধারে মুখ ক'রে দাঁড়াবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই দু'জন দু'দিকে টানতে থাকবে। দু'জনের মাঝখানে আড়াআড়ি একটা দাগ কাটা থাকবে। যে অপরকে টেনে ওই দাগ পার করে নিয়ে যেতে পারবে কিংবা টেনে ফেলে দিতে পারবে তার জিৎ হবে।

৮৬। পায়ে পায়ে ঠেলাঠেলি

স্কাউটমাষ্টার দু'জন ছেলেকে দুটো পেট্রোল থেকে বেছে ডাকবেন। তারা দু'হাত পিছনে করে এক পায়ে

সামনা সামনি হয়ে দাঁড়াবে। দু'জনকারই পিছনে সমান দূরে দুটো দাগ কাটা থাকবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই তারা যে পায়ে দাঁড়িয়ে নেই সেই পা দিয়ে পরস্পর হয় ফেলে দিতে নয় লাইনের ওপরে ঠেলে দিতে চেষ্টা করবে।

৮৭। পাখির দড়ী টানাটানি

উবু হয়ে বসে একটা ৬ফুট থেকে আট ফুট আন্দাজ দড়ী দু'জনে দু'ধারে ধরবে। দড়ীটায় টান থাকবে না। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালে তারা কাকেরা যেমন জোড় পায়ে লাফিয়ে লাফিয়ে চলে সেই রকম হাঁটু না লম্বা করে লাফিয়ে এগিয়ে পেছিয়ে পরস্পর টানাটানি করে ফেলে

দিতে চেষ্টা করবে। নিজে না পড়ে গিয়ে যে অপরকে ফেলে দিতে পারবে তার জিৎ হবে। খেলার মজা হচ্ছে

যে যে চালাক হবে সে যেই তার প্রতিদ্বন্দ্বী তাকে হ্যাঁচকা দিতে যাচ্ছে দেখবে সে সেই সময়ে তার দিকে লাফিয়ে এগিয়ে যাবে, তাহলে সে তার নিজের টানেই পড়ে যাবে।

একজন করে খেলা হলে পর আবার এক এক দিকে দু'জন করেও খেলা যেতে পারে। যারা দড়ী ধরে আছে তাদের পিছনে আর একজন করে তাদের কোমর ধরে থাকবে।

৮৮। লাঠি ঠেলা

দুটো স্কাউট লাঠি চাই। একটা একজন স্কাউট খাড়া করে মাটিতে চেপে ধরবে, আর একটা লাঠি দু'জনে মুখোমুখি হয়ে দাঁড়িয়ে ঐ দাঁড়করান লাঠিটার গায়ে সমকোণে, মাটিথেকে সমতল ভাবে, দু'দিক ধরে দাঁড়াবে। লাঠিটার ঠিক মাঝখানে একটা রুমাল কি ফিতে বাঁধা থাকবে। স্কাউটমাষ্টার তারপর বাঁশী বাজালেই তারা পরস্পর চেষ্টা করবে যে কে কাকে ঠেলে নিজে ওই দাঁড়করান লাঠিটার সঙ্গে এক হয়ে দাঁড়াতে পারে। যে পারবে সেই জিৎবে।

৮৯। লাঠি টানাটানি

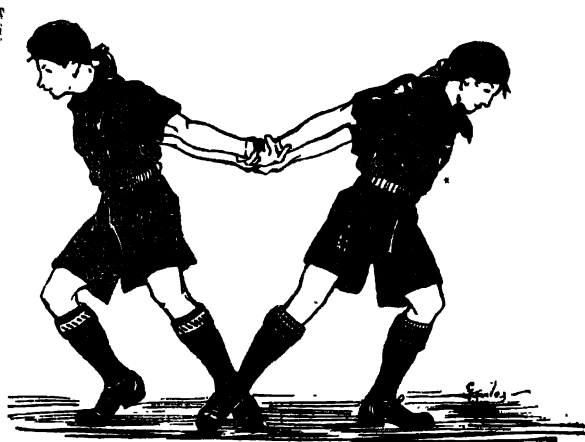
পাঁচ ফুট ব্যবধানে দুটো সমান্তর দাগ কাটা থাকবে। স্কাউটমাষ্টার দু'জনকে ডাকবেন। তারা দু'জন ওই দুটো দাগের মাঝখানে দাঁড়িয়ে একটা ছোট লাঠির মাঝখানটা যে কোনও হাত দিয়ে শক্ত করে ধরবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী

বাজালেই পরস্পর চেষ্টা করবে যে কে কাকে নিজের দিকের লাইন পার করে টেনে নিয়ে যেতে পারে। খালি এক হাত ব্যবহার করতে পারবে, দু'হাত নয়। যে দু'হাত ব্যবহার করবে কিংবা পড়ে যাবে অথবা লাঠিটা ছেড়ে দেবে তার হার।

৯০। দাও ঠেলে ফেলে

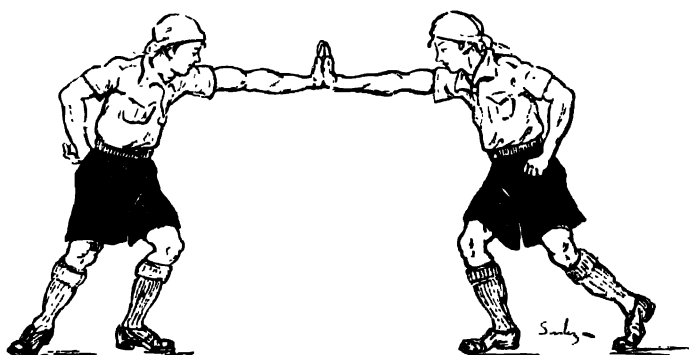
দু'জন ছেলে দুটো টুল কিংবা একটা বেঞ্চির ওপর মুখোমুখি হয়ে দাঁড়াবে। তাদের হাতে দুটো ছোট ছোট লাঠি থাকবে। প্রত্যেকে নিজের লাঠিটা দু'হাত দিয়ে দু'দিক ধরে দু'জন দু'জনকার লাঠির মাঝখানটা ঠেকিয়ে দাঁড়াবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর পরস্পরকে ঠেলে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে। কিন্তু ঠেলতে গিয়ে নিজে না টলে পড়ে, সেটা থেকে নিজেকে সামলাতে হবে।

৯১। পিছু ফিরে টানাটানি

দশ থেকে বার ফুট ব্যবধানে দুটো সমান্তর লাইন টানা থাকবে। স্কাউটমাষ্টার দু'জন সমান শক্তিমান্ ছেলেকে ডাকবেন। তারা ঐ লাইন দুটোর মাঝখানে উল্টোদিকে মুখ করে পরস্পর দু'হাতের কব্জি ধরে দাঁড়াবে। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর পরস্পরকে টেনে নিজের সামনের লাইন পার করে নিয়ে যেতে চেষ্টা করবে। কুঁনুই মুড়তে পাবেনা, আর এগুবার সময় যে পা এগিয়ে

ছিল সে পা আগে তারপর পিছনের পা সরবে। পিছু হাঁটবার সময়ও তাই—আগে যে পা পিছিয়ে ছিল সে পা তারপর সামনের পা সরবে। কোনও হ্যাঁচকাটান কিংবা হাত ধরে টানা চলবে না, সমান ভাবে কব্জি ধরে টেনে যেতে হবে। যে অপরকে লাইন পার করে দিতে পারবে তার জিৎ হবে।

৯২-৯৪। সামনে ঠেলা

(ক) এবার সামনা সামনি দাঁড়িয়ে দু'জন পরস্পর পরস্পরের কব্জি ধরবে। যদি একজনের ডান হাত অপরের বাঁ হাতের নিচেটা ধরে তাহলে তার বাঁ হাত অপরের ডান হাতের ওপরটা ধরবে। কুনুইএর কাছে হাত মোটে বাঁকবেনা। তারপর স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর পরস্পরকে ঠেলে লাইন পার করে দিতে চেষ্টা করবে।

(খ) এবার কব্জিধরে না ঠেলে পরস্পর কাঁধে হাত দেবে। যার ডান বাহু আর হাত অপরের বাম হাতের পরে থাকবে তার বাম বাহু আর হাত অপরের ডান হাতের নীচে থাকবে।

(গ) এবার আবার দু'হাত না ব্যবহার করে এক হাতে ঠেলা। বাঁ হাত কোমরে রেখে আর ডান হাত লম্বা করে পরস্পর পরস্পরকে সোজা সুজি ঠেলবে। হাত এপাস ওপাস বেঁকে যেতে পারে চেষ্টা করতে হবে তা যাতে না হয়। সুবিধামত হাত অদল বদল করতে পারবে।

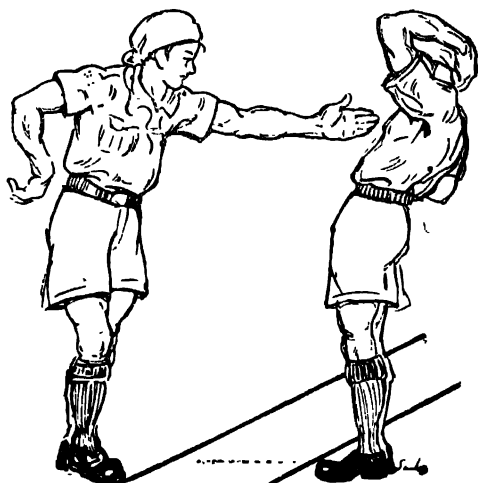
৯৫। ঠেলো কিংবা টানো

লাঠি টানাটানি (৮৯ নং) খেলায় একটা লাঠি ব্যবহার করা হয়েছিল। এবার দুটো ছোট ছোট লাঠি চাই। দু'জন দু'হাত দিয়ে দুটো লাঠির এক একটা দিক ধরবে। এক এক হাতে এক একটা। সেবারে কেবল টানা টানি ছিল

এবার পরস্পর চেষ্টা করবে যে কে কাকে টেনে কিংবা ঠেলে সামনে কি পিছনে যে কোনও লাইন পার করে দিতে পারে। হ্যাঁচ্‌কাটান দেওয়া কিংবা হাত কি কব্জি ঘোরাণ চলবে না। ওই দুটো সমান্তর দাগের মধ্যে যেরকম ইচ্ছে নড়া চড়া করতে পারবে কিন্তু পাসে বেশীদূর যেতে পারবে না। সেজন্য আন্দাজ ১২ ফুট ব্যবধান রেখে দুপাসেও দুটো সমান্তর দাগ কেটে নিলে ভাল হবে।

৯৬। ডাণ্ডা কাড়াকাড়ি

আগের মতনই দু'জন দুটো ছোট ছোট লাঠি নিয়ে দুদিক দু'জনে ধরে দাঁড়াবে। এবার কিন্তু আর ঠেলা ঠেলি কি টানাটানি না করে কে লাঠি দুটো কেড়ে নিতে পারে তার চেষ্টা করতে হবে। এবার কব্জি কি হাত যেরকম ইচ্ছে ফেরাতে, বেঁকাতে কি তুলতে পারবে তাতে আপত্তি নাই, খালি হঠাৎ হ্যাঁচ্‌কা টান কিংবা লাঠি গায়ে কিংবা পায়ে ঠেকিয়ে রাখতে পাবে না। একটা লাঠি কেড়ে নিলে পর যে হাতে লাঠি নেই সে হাত পিছনে থাকবে। এক একটা লাঠি কেড়ে নিলেপর একটা করে পয়েন্ট পাবে। একটা সময় ঠিক থাকবে যার ভিতর কাড়তে হবে কিন্তু যদি তা না পারে তখন আর কিছু সময় বাড়িয়ে দেওয়া যেতে' পারে, কিন্তু তাতেও যদি ফলাফল কিছু না হয় তখন সমান সমান হবে কিন্তু পয়েন্ট পাবে না।

৯৭। ছুঁয়েছ কি ছুঁয়েছি

পুরোহাত লম্বার চাইতে কিছু বেশী তফাতে দু'জন মুখোমুখি হয়ে পাশের দিকে পা ফাঁক করে দাঁড়াবে। নিজেকে ছোঁয়া না দিয়ে তারা চেষ্টা করবে যে কার ধড়টা ছুঁতে পারে, হাত ছুলে চলবে না। আর ছুঁতে গিয়ে খালি গোড়ালি আর পায়ের আঙ্গুলের উপর ভর দিয়ে এগুতে পেছুতে হবে, পা নড়াতে পারবে না। যে অন্ততঃ পাঁচ বার ছুঁতে পারবে তার জিৎ। ছুঁতে গিয়ে যে নিজের টাল সাম্‌লাতে পারবে না তার সে পর্য্যন্ত যত পয়েণ্ট হয়েছিল অর্থাৎ সে যে কবার ছুঁয়েছিল সেগুলো সব কেঁচে যাবে, তখন আবার তাকে ঐ আগের মতন ঠিক জায়গায় দাঁড়িয়ে খেলতে হবে। অন্য ছেলের পয়েণ্ট ঠিক থাকবে।

বক্সিং খেলার মত এ খেলাটায় নিজের শরীরটাকে ইচ্ছা-মত চট্‌পট্‌ বেঁকাতে পারা দরকার।

৯৮। পাঞ্জা লড়া (২)

আগে ৮২নং খেলায় একভাবে পাঞ্জা লড়া হয়েছে। এবার আর একরকম করে ওটা খেলা যেতে পারে। একটা লম্বা দাগ কাটা থাকবে তার ওপর দু'জন ছেলে সামনের দিকে একটা পা এগিয়ে দিয়ে পা ফাঁক করে দাঁড়াবে। পরস্পরের পায়ের তলার বার দিকটা ঠেকে থাকবে। পিছনের পায়ের গোড়ালি ঐ দাগের ওপর থাকবে কিন্তু পায়ের চেটো কি আঙ্গুল না থাকতে পারে। যদি ডান পা আগান থাকে তাহলে পরস্পর ডান হাত ধরবে। স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর চেষ্টা করবে যে কে কাকে দাগ থেকে যে কোনও পা সরিয়ে নেওয়াতে পারে কিংবা শরীরের যে কোনও অংশ মাটিতে ঠেকাতে পারে। যে পারবে তার জিৎ হবে। ডান হাত হয়ে গেলে পর আবার বাঁ পা বাড়িয়ে বাঁ হাত দিয়ে লড়া চলবে।

৯৯। পায়ে আটকে টেনে তোল

দু'জনে হাঁটু মুড়ে পায়ে পা ঠেকিয়ে মাটিতে বসবে। একটা মোটা ছোট লাঠি নিয়ে দুহাত দিয়ে সেটাকে তারা ধরবে। লাঠিটা হাঁটুর ওপর মাটির সঙ্গে সমান্তর ভাবে রেখে হাত লম্বা করে কাঁধের মাপ অনুযায়ী ফাঁক করে ধরতে হবে।

গাঁট্টা ওপর দিকে থাকবে আর লাঠির দু' দিকে দু'জনের ডান মুঠো আর বাঁ মুঠো পর পর থাকবে। একজনকার ডান হাত তারপর অপরের বাঁ হাত যদি একদিকে থাকে তাহলে অন্যদিকে আগে তার বাঁ হাত তারপর অপরের ডান হাত থাকবে। স্কাউটমাষ্টার বাঁশী বাজালেই পরস্পর পরস্পরকে টেনে পায়ের ওপর দাঁড় করিয়ে দিতে চেষ্টা করবে।

১০০। কাঠের পুতুল

একজন চিৎ হয়ে মাটিতে শোবে আর একজন তারা মাথা ধরে তাকে খাড়া করে দেবে। যে শুয়ে থাকবে তাকে শক্ত কাঠের মতন হয়ে থাকতে হবে। যদি সে সোজা হয়ে উঠতে পারে তা'হলে বুঝতে হবে যে তার কোমর স'ত্যিই শক্ত।

১০১। লাফাতে লাফাতে নদী পার

ক্যাম্পফায়ারের চক্করের ভেতরটা হবে নদী তাতে কতকগুলো ইট, দু' একটা বা কাছে আবার দু' একটা বা দূরে দূরে, এঁকা বাঁকা ভাবে ছড়ান থাকবে। প্রত্যেক পেট্রোল থেকে পর পর একজন করে, জলে পা না দিয়ে ওই ইঁটগুলের ওপর দিয়ে লাফিয়ে লাফিয়ে ঘুরে ঘুরে আসতে হবে। ইঁট না পাওয়া গেলে পিজবোর্ড কেটে করা যেতে পারে। যে পেট্রোলের বেশী ছেলে জলে পা না দিয়ে ঘুরে আসতে পারবে সেই পেট্রোলের জিৎ হবে।